

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ESSAI D'APPLICATION DES QUATRE PRINCIPES  
DE L'ACTEUR COMIQUE BAROQUE ITALIEN

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR  
FRÉDÉRIC GAGNON-JEANRIE

MAI 2014

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [a] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Jé tiens à remercier les personnes suivantes : Marie-Christine Lesage, Robert Drouin, Laurianne Brabant, Hugo Bélanger, Antonio Fava, Denise Agiman, Jean-Marc Larrue, Azraëlle Fiset, Érick Tremblay, Etienne Blanchette, Myriame Larose, Jean-Claude Côté, Maxime Loubert-Olijnyk, Cristina Iovita, Enrico Pitozzi.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
RÉSUMÉ.....	v
 INTRODUCTION .....	1
LE JEU DE L'ACTEUR DANS LA COMMEDIA DELL'ARTE .....	2
ESSAI SCÉNIQUE SUR QUATRE PRINCIPES DE L'ACTEUR COMIQUE BAROQUE ITALIEN .....	7
 CHAPITRE I	
LE JEU PHYSIQUE .....	10
1.1 LE MASQUE, CATALYSEUR DU JEU THÉÂTRAL.....	11
1.2 LA TECHNIQUE ISSUE DE LA TRADITION ITALIENNE.....	12
1.3 LA TECHNIQUE ISSUE DES POINTS D'ANCRAGE DU CORPS.....	15
1.4 LA DÉSARTICULATION ET L'AUTONOMIE DES MOUVEMENTS .....	16
1.5 LA PRÉSENCE (OU PONCTUATION) DU CORPS EN SCÈNE.....	17
1.6 L'OCCUPATION DE L'ESPACE.....	19
1.7 LE MOUVEMENT ACROBATIQUE.....	20
1.8 LA GESTUELLE ITALIENNE ET L'APPARTENANCE CULTURELLE.....	20
 CHAPITRE II	
LA POÉTIQUE DE LA SURVIVANCE .....	23
2.1 LE PRINCIPE DE SURVIE ET LE JEU AVEC LA FOULE .....	26
2.2 LE LIEN PROXÉMIQUE AVEC LE PUBLIC .....	27

2.3 LES SURVIVANTS : LA CRÉATION .....	30
CHAPITRE III	
LES PRÉCEPTES DE LA COMÉDIE ET L'ESPRIT SUBVERSIF .....	38
3.1 LES PRÉCEPTES DE LA COMÉDIE .....	38
3.2 L'ESPRIT SUBVERSIF .....	40
CONCLUSION .....	
43	
ANNEXE A	
LES SURVIVANTS : ESSAI SCÉNIQUE .....	46
BIBLIOGRAPHIE .....	
65	

## RÉSUMÉ

Ce projet de recherche s'attarde au jeu de l'acteur comique baroque italien et a pour but de décortiquer les systèmes de la comédie masquée, tout en considérant le lien viscéral que ce genre de théâtre entretient avec les fondements de la tradition italienne. Notre observation aura l'avantage de démontrer que ce type de jeu, en plus d'éveiller la créativité et de favoriser l'autonomie de l'acteur, soude son lien avec n'importe quel auditoire, qu'il peut s'adapter à différentes cultures, aux différents espaces et qu'il rejoint tant le spectre d'une culture élitiste que celui du théâtre populaire. Ce projet de recherche permettra d'amarrer le monde du théâtre contemporain et les visions artistiques de la société d'aujourd'hui à ce type de jeu. Un jeu unique de par sa forme, qui permet le décroisement de sa propre dramaturgie, pour le libérer de son ancrage purement historique. Nous y explicitons dans un premier temps par des exemples concrets un des quatre principes: le jeu physique. Il est démontré que l'usage du masque participe à la composition physique dans l'incarnation d'un personnage comique et que plusieurs techniques et méthodes permettent d'ancrer le jeu dans le corps. Par la suite, nous définissons précisément ce qu'implique la poétique de la survivance dans notre recherche sur le jeu. Finalement, nous épilguons sur les préceptes de la comédie et l'esprit subversif pour comprendre en quoi ils servent la poétique de la survivance, le genre comique et leur application dans notre processus de création.

Mots-clés : Commedia dell'arte – Jeu physique – Acteur comique – Survivance – Esprit subversif – Masque.

## INTRODUCTION

Ce projet de recherche s'attarde au jeu de l'acteur comique du théâtre baroque italien et a pour but de décortiquer les systèmes de la comédie masquée<sup>1</sup>, tout en considérant le lien viscéral que ce genre de théâtre entretient avec les fondements de la tradition et les expressions (gestuelle, langagière, sociale) propres à la culture italienne<sup>2</sup>. L'objectif de ce mémoire-crédation était de créer un spectacle dans un lieu public où il serait démontré que ce type de jeu théâtral, fondé sur certaines règles de base telles que le jeu physique, la poétique de la survivance, les préceptes de la comédie et l'esprit subversif, est en soi l'objet spectaculaire de la représentation et un outil de démocratisation de l'art.

Pour définir le jeu théâtral de l'acteur comique du théâtre baroque italien, à l'émergence de ce qui deviendra la *commedia dell'arte*, il faut d'abord se référer aux historiens du théâtre:

Dans ce théâtre d'acteur, l'accent est mis sur la maîtrise corporelle [...] l'art d'organiser le jeu «chorégraphiquement» [...] L'art du comédien consiste moins en une invention totale et une expressivité nouvelle qu'en un art de la variation et de l'à-propos verbal et gestuel. Ce type de jeu, autonome et complet, fascine les comédiens d'aujourd'hui par sa virtuosité, sa finesse et par la part d'identification et la distance critique qu'il exige de son exécutant.<sup>3</sup>

Ce type de jeu est indissociable de son élément le plus caractéristique: le masque. «Le masque permet à l'acteur de se présenter comme le «maître de la scène» et comme le pôle d'attraction du spectacle<sup>4</sup>». Il s'agit d'un art où l'acteur est en soi le créateur principal, à la fois auteur, metteur en scène, mais aussi un communicateur qui forge un lien privilégié avec l'auditoire. Cette forme de jeu théâtral, souvent méconnue, parfois déconsidérée dans la

---

<sup>1</sup> Selon les classes techniques d'Antonio Fava (Italie) et de Hugo Bélanger (Québec).

<sup>2</sup> Particularités culturelles énoncées par Antonio Fava dans le cadre d'un cours sur l'identité italienne à l'école internationale de l'acteur comique à Naples en 2004.

<sup>3</sup> PAVIS, P. (2002). *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Armand Colin, p. 60.

<sup>4</sup> PANDOLFI, V. (1968). *Histoire du théâtre*, Tome 2, Verviers : Marabout Université, p. 89.

sphère du théâtre contemporain en Amérique, principalement à cause de son exubérance physique, de son côté débonnaire, festif, caricatural et populaire ou à cause de la prédominance du corps au détriment parfois du texte, mérite d'être compris dans toute sa richesse, tant dans l'action sur scène que dans la sémantique. Cet art est non seulement un outil de formation pour l'acteur comique, mais il s'inscrit également dans une vision universelle du monde. En créant un essai scénique reposant sur les quatre principes du jeu de l'acteur comique baroque italien et en prenant soin de les mettre en relation avec l'approche proxémique de Edward T. Hall ainsi qu'avec les recherches sur les neurones miroirs de Giacomo Rizzolatti, notre observation aura l'avantage de démontrer que ce type de jeu, en plus d'éveiller la créativité et de favoriser l'autonomie de l'acteur, soude son lien avec n'importe quel auditoire, qu'il peut s'adapter à différentes cultures, aux différents espaces et qu'il rejoint tant le spectre d'une culture élitiste que celui du théâtre populaire. Ce projet de recherche permettra d'amarrer le monde du théâtre contemporain et les visions artistiques de la société d'aujourd'hui à ce type de jeu. Un jeu unique de par sa forme, qui permet le décroisement de sa propre dramaturgie, pour le libérer de son ancrage purement historique. Il ne s'agit aucunement de nier la tradition italienne qui a fait naître la *commedia dell'arte* au seizième siècle, mais de démontrer que ce théâtre a sa pertinence aujourd'hui en Amérique du Nord comme partout dans le monde et qu'il peut autant servir la dramaturgie contemporaine que le théâtre de rue.

### **Le jeu de l'acteur dans la *commedia dell'arte***

La *commedia dell'arte* a subi plusieurs transformations au cours de l'histoire. De ses débuts dans les foires marchandes et sur les places publiques aux inspirations pour un théâtre plus psychologique dans les pièces écrites de Marivaux, Molière et Carlo Goldoni, la comédie masquée a contribué à redonner ses lettres de noblesse au théâtre comique et a constitué une source considérable d'inspiration. Ce mémoire examine plus spécifiquement l'émergence de la *commedia dell'arte* en Italie à l'époque baroque. De tout temps, le comique a été le propre de l'être humain. Il existait dans l'Antiquité, a perduré dans la noirceur du Moyen Âge et a même réussi à se tailler une place de choix à la cour des rois à la fin du seizième siècle en



présentant une kyrielle de pièces à la noblesse friande de nouveauté. Le comique exulte les passions, proteste, amuse, ridiculise, vainc la peur et apporte une réflexion sur le monde auquel il appartient. Au seizième siècle, avec l'héritage laissé par l'Empire ottoman et les grandes puissances qui se sont disputé les territoires de la Méditerranée, les rivalités entre les dynasties européennes créent de l'incertitude sur le plan politique, contribuent à morceler le paysage culturel de la péninsule italienne tandis que l'Église catholique s'embourbe dans sa Contre-réforme. Ce qui fut la Renaissance italienne et sa splendeur humaniste laisse progressivement place à l'époque baroque et à sa démesure. Fernandino Taviani<sup>5</sup> décrit, dans son ouvrage *«La Commedia dell'Arte e la Società Barocca»*, l'époque baroque comme un lieu de fascination, d'illusions et de provocation. Ses études tendent à démontrer que le théâtre se divise entre deux genres, à cette époque: la rue, les fêtes et le carnaval versus les cours et l'Académie. Les recherches du professeur Taviani sur le théâtre baroque en Italie sont encore aujourd'hui considérées comme des références dans la bibliographie internationale. Taviani remarque que le théâtre de rue et le théâtre de cour, à force de se disputer le public des grandes villes, finissent par s'influencer l'un l'autre, créant ainsi un nouveau phénomène théâtral, propre au baroque, qui, plus tard, deviendra la *commedia dell'arte*. Cette dualité et cette fascination pour le théâtre concordent avec le Concile de Trente, événement marquant qui provoque une scission dans l'histoire du catholicisme. Les esprits sont en effervescence, avides de nouveautés et disposés aux «stimulantes sollicitations esthétiques d'une antique définition morale, le signe d'une fascination pour le théâtre par le concept du théâtre comme fascination<sup>6</sup>». Les acteurs comiques s'emparent des thèmes liés aux tergiversations politiques et religieuses pour en faire un discours unique, populaire, à la faveur de l'ouverture grandissante de l'auditoire italien. C'est de cette façon, entre autres, que le métier d'acteur se définit par l'exercice comique comme forme d'art qui s'intègre socialement à la pratique des autres métiers et par le contraste entre une morale bourgeoise et une morale plus libre. Pour aborder la *commedia dell'arte* de nos jours, il est primordial de connaître son contexte d'émergence, son histoire. «Dès l'instant où la *commedia dell'arte*

---

<sup>5</sup> Professeur œuvrant dans le département «Discipline dello Spettacolo» de la Faculté de lettres et philosophie de l'Université d'Aquila et fondateur de l'ISTA (*International School of Theatre Anthropology*).

<sup>6</sup> TAVIANI, F. (1969). *La commedia dell'Arte e la società barocca*, Rome : Mario Bulzoni Editore, p.27-28. «Stimolanti sollecitazioni estetiche in antiche definizioni morali – il segno del fascino del teatro dal concetto di teatro come fascinazione. » (Nous traduisons)

cesse d'être un événement contemporain et devient un souvenir ou un objet d'étude, ce lien entre le mythe du théâtre et le mythe de ses acteurs, qui semblait indissoluble, se brise<sup>7</sup>».

Les témoignages historiques sur le jeu sont plutôt minces et épars dans les écrits :

L'on sait pourtant que nous ignorons tout de leur [les acteurs comiques masqués] jeu. [...] Ce que nous considérons comme la manière de jouer d'Arlequin, de Pantalon ou du Capitan, est un ensemble de stéréotypes qui nous parviennent à travers la pantomime et seule la croyance démesurée de certains en la tradition des masques peut faire croire qu'elle ait un rapport avec le jeu des professionnels italiens des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles.<sup>8</sup>

Mais il est possible de retracer certains éléments qui peuvent guider la recherche sur les principes fondateurs de ce type d'interprétation théâtral. Le « giullare<sup>9</sup> » italien au Moyen Âge est une bonne piste pour saisir toute l'ampleur du jeu de l'acteur baroque qui pratique une forme dramatique plus conventionnelle, mais tout aussi ingénieuse en ce qui a trait à l'interprétation. L'acteur baroque, celui qui joue sur la place publique, s'approprie des pièces de répertoire, des fables, des moralités et y substitue le texte pour construire son propre discours de personnage et élabore « all'improvviso » ou parfois avec des textes mémorisés, des dialogues dans lesquels il navigue d'une représentation à l'autre. Le public plus instruit y trouve une lecture tout à fait unique, brillante ou cabotine, tandis que le public moins cultivé entre pour la première fois en contact avec l'histoire, dont il a vaguement déjà entendu parler ou qu'il ne connaît tout simplement pas. Il est probable que la naissance du lazzi dans le jeu soit tout aussi attribuable à l'improvisation qu'à l'exercice comique. La rupture socio-politique qui s'opère à l'époque baroque permet à l'acteur comique de prendre toutes les libertés, puisqu'il détient un pouvoir notable par la faveur populaire. Il peut donc briser des interdits, comme permettre aux femmes de jouer, ce qui était jusqu'alors complètement interdit en Italie comme ailleurs. L'arrivée de la femme sur les tréteaux apporte un souffle encore plus grand à la ferveur du genre comique qui devient très rapidement le porte-étendard de l'Italie

---

<sup>7</sup> TAVIANI, F. et SCHINO, M. (1984). *Le secret de la commedia dell'arte, La mémoire des compagnies italiennes au XVI<sup>e</sup>, XVII<sup>e</sup>, XVIII<sup>e</sup> siècles*, Florence : La casa Usher, p. 109.

<sup>8</sup> ASLAN, O. et BABLET, D. (dir. publ.). (1985). *Le masque : du rite au théâtre*, Paris : Édition du centre national de la recherche scientifique, p. 119.

<sup>9</sup> Conteur, farceur, chanteur et acrobate qui raconte des histoires en personnifiant tous les personnages.

baroque. Ce souffle de liberté sur le plan social décloisonne le jeu des acteurs et laisse place aux inventions les plus folles:

La bouffonnerie jouit d'une si grande considération que les tables seigneuriales sont plus encombrées de bouffons que de tout autre espèce de virtuose; [...] le bouffon cligne de l'œil à tel point qu'il s'écarquille les yeux comme un bigleux; on le voit maintenant langue si pendante qu'on dirait un cabot mort de faim et de soif; il a tantôt le cou si long qu'on dirait un pendu, tantôt la gueule si large qu'il fait croire que mille diables y nichent; il voûte à présent les épaules, et on dirait le Babouin de Milan; puis le voilà qui tord tellement les bras qu'on dirait réellement un Guido; il fait de tels gestes avec les mains et les doigts qu'on le dirait maintenant en un salut triomphal. Il excelle à feindre le poltron quand il marche, et fait le sot à merveille en se promenant de long en large; qu'il se retourne et il contrefait le bravache avec un bonheur étonnant; il imite l'ânesse par les sons de sa voix pour amuser; pour faire rire, ses paroles imitent babils et cajoleries; pour divertir, ses gestes font la guenon; il fait crever de rire qui le regarde rire.<sup>10</sup>

Cette description du jeu par Garzoni, en 1584, est chargée d'indications sur le jeu de l'acteur comique, sur sa vivacité, sur l'énergie qu'il met à l'ouvrage et sur ce qui caractérise l'émergence de ce que sera bientôt la commedia dell'arte. Le jeu n'est toutefois pas qu'un enchaînement habile de bouffonneries. Pour attirer le public érudit, l'acteur comique se doit d'être autant un virtuose de l'esprit que du corps. Andrea Perrucci, témoin de l'évolution de la commedia dell'arte le constate:

L'entreprise est d'autant plus belle qu'elle est difficile et périlleuse. Ne peuvent la mener à bien que les personnes idoinies et capables, sachant ce que sont les lois d'une langue, ce que signifie figures rhétoriques, tropes et connaissant parfaitement l'art oratoire, puisqu'elles doivent faire à l'impromptu ce que d'ordinaire le poète fait en l'ayant longtemps médité. [...] viennent ensuite la présence, le labeur et la sueur de beaucoup d'assemblages et de nombreuses répétitions qui devraient nécessairement réussir. [...] Les comédies à l'improvviso se faisant avec grâce, elles sont donc de ces arts qui observent toutes les règles qui furent données au jeu préparé, l'un et l'autre jeu n'étant du reste nullement différents au théâtre en ce qui concerne costumes, voix, diction, mémoire, geste et actions, seules quelques préparations étant nécessaires pour réussir l'impromptu avec plus d'aisance et de manière; [...] pour se familiariser avec les règles de ce divertissement charmant et bizarre, il faut savoir ne pas s'exposer aux risques totalement démunie de toute préparation, mais armé de certaines dispositions générales pouvant s'adapter à n'importe quel type de comédie.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> TAVIANI, F. et SCHINO, M., *op.cit.*, p. 144-145.

<sup>11</sup> *Idem*, p. 240.

Perrucci décrit de façon exhaustive ce qu'il a vu, ce qu'il a constaté. En plus d'expliquer ce qu'est l'improvisation sur canevas, il note tout ce qui caractérise le jeu de l'époque. Par exemple, il parle des répliques adaptées aux différents types de public, des effets de style, des dialogues serrés, du rythme, des procédés comiques, de la définition du lazzi, de l'émotion démesurée, de la gestuelle exubérante, etc. Bref les rares témoignages écrits nous permettent de comprendre ce qui singularise le jeu comique masqué.

Le prestige dont l'improvisation a toujours joui dans les milieux académiques, en tant qu'exhibition de culture, et de désir – de la part des acteurs – d'exploiter comme un mérite l'imperfection de leurs spectacles, où la forme littéraire était négligée, poussa les comédiens italiens à soutenir et amplifier le masque derrière lequel ils cachaient leurs secrets artisanaux, accréditant eu aussi l'image d'un théâtre dont l'improvisation était le noyau.<sup>12</sup>

Le masque jumelé aux techniques d'improvisation permet donc de nourrir l'imagination dans le jeu et de laisser quand même transparaître une grande part de vérité. Ces éléments à eux seuls ne peuvent permettre à un acteur de bonne volonté d'incarner avec justesse son personnage sans le colorer de son propre bagage, souvent issu d'une formation aujourd'hui plus «contemporaine».

Le contexte socio-politique de l'Italie baroque, quant à lui, explique en partie l'importance de la dynamique de survie pour les acteurs qui exercent désormais un métier; et finalement, le pouvoir octroyé à l'acteur comique justifie la présence d'un esprit de provocation, d'une volonté de se libérer par le rire, par une manifestation festive du théâtre. C'est dans ce climat tendu que l'acteur comique masqué affine son art. Faire rire est son seul moyen de survivre.

Dans la pensée des historiens du théâtre, la pratique scénique imaginée par les acteurs italiens pour répondre à la logique du marché théâtral s'est combinée avec l'une des plus puissantes inventions de l'idéologie théâtrale moderne: celle de l'identification psychologique de l'acteur avec son personnage.<sup>13</sup>

Il n'a pas encore conscience que ce style de jeu sera une source considérable d'inspiration dans la plupart des pays d'Europe (Espagne, Grèce, France, Grande-Bretagne, Allemagne) et

---

<sup>12</sup> ASLAN O. et BABLET, D. *Op. cit.*, p. 120.

<sup>13</sup> *Idem*, p.121.



contribuera à ancrer le personnage dans le corps et à enrichir le jeu au vingtième siècle (Meyerhold, Craig, Copeau, Decroux, Lecoq) en plus de traverser le temps jusqu'à nos jours.

### **Essai scénique sur quatre principes de l'acteur comique baroque italien**

Après avoir étudié assidûment ce qui appartenait à la tradition italienne puis nous être inspiré des praticiens plus actuels de la commedia dell'arte dans le but de cerner les principaux aspects qui caractérisent ce type de comédie, quatre principes nous sont apparus comme fondateurs pour envisager le jeu masqué. Afin de démontrer que ce type de jeu soude son lien avec n'importe quel auditoire et repose sur quatre principes fondamentaux<sup>14</sup> (le jeu physique, les préceptes de la comédie, l'esprit subversif et la poétique de la survivance), nous avons fait un travail d'exploration en ateliers (réflexions historiques, improvisations dirigées et écriture) pour comprendre les possibilités du jeu et les avenues vers une éventuelle création. Nous avons progressivement accouché d'une création, d'un spectacle qui met en scène deux personnages affublés d'un objectif précis: survivre. Ils doivent combler des besoins essentiels pour éviter la mort. Chaque besoin, souvent prétexte au déploiement du jeu comique, appelle une recherche de solution pour le combler. Le spectacle se développe autour de ce canevas. La survie n'est pas seulement le thème central, c'est un état de jeu, une façon d'être et d'agir en scène, un perpétuel sentiment d'urgence. Cet objet de recherche sur le jeu comique élaboré par Antonio Fava à la fin du vingtième siècle est *la poétique de la survivance*.

Le concept de survivance ne s'applique pas seulement au personnage, mais aussi à son interprète. Ils ont tous deux le terrible devoir de toujours trouver une solution au problème, aux problèmes, à la multiplication des problèmes, et tout de suite, au moment précis où ils se manifestent.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Le jeu physique, les préceptes de la comédie, l'esprit subversif et la poétique de la survivance.

<sup>15</sup> FAVA, A. (1999). *La maschera comica nella commedia dell'arte, disciplina d'attore-universalità e continuità poetica della sopravvivenza*. Rome : Andromeda, p. 71-72 « il concetto di sopravvivenza non coinvolge soltanto il personaggio, ma anche il suo interprete. Condividono il terribile compito di trovare sempre una soluzione al problema, ai problemi, al moltiplicarsi dei problemi, all'istante, al momento, nel momento stesso in cui questi si manifestano. » (Nous traduisons).

La survivance est intimement liée à l'action. Ce n'est pas ce qui est raconté qui importe, mais comment l'histoire est racontée. Le concept de survie vient appuyer le jeu avec le corps par sa sémantique, par son état.

Le jeu physique masqué permet une accessibilité aux composantes archétypales des personnages, installe le côté foncièrement comique, même si le canevas révèle des thèmes parfois tragiques. La construction du personnage est imposée par le corps et suit une trajectoire plutôt cohérente avec le schéma des actions physiques, mais s'oppose à la mémoire affective, approche psychologique de Stanislavski<sup>16</sup>.

En cachant son visage, l'acteur renonce volontairement à l'expression psychologique, laquelle fournit généralement la plus grande masse d'information, souvent très précise, au spectateur. Le comédien est contraint de compenser cette perte de sens et ce défaut d'identification par une dépense corporelle considérable.<sup>17</sup>

L'expression corporelle occupe donc la plus grande partie du jeu. Mais, le jeu physique n'est pas qu'une exposition de prouesses, il participe à la construction du personnage.

L'acteur n'incarne pas une psychologie, ne conçoit pas les individus comme des psychés uniques, mais comme un être humain dans une situation donnée. Il est un véritable connaisseur des comportements collectifs.<sup>18</sup>

Hugo Bélanger, praticien spécialiste en commedia dell'arte au Québec, s'accorde à cette démarche issue de la tradition italienne, mais soutient qu'il est aussi utile de puiser des éléments de la méthode *stanislavskienne* dans le but de conférer au personnage une existence légèrement plus sensible, qui rend la technique moins rigide en situation de jeu. Nous croyons que cette démarche est légitime pour incarner le personnage, mais elle s'inscrit dans une pratique plus contemporaine, moins liée à aux techniques de l'acteur comique baroque italien.

Dans un premier temps, nous expliciterons par des exemples concrets un des quatre principes: le jeu physique. Il sera démontré que l'usage du masque participe à la composition

---

<sup>16</sup> FAVA, A. (2004). *Enseignements pratiques issues du cours technique sur la construction physique de personnage*, Campania, Scuola internazionale dell'attore comico.

<sup>17</sup> PAVIS, P. (2002). *Dictionnaire du théâtre*. *Op.cit.*, p. 198.

<sup>18</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 29. «È non-psicologico. Non elabora individui dalla psiche irripetibile, ma situa l'essere umano in una data situazione. È profondo conoscitore dei comportamenti collettivi. » (Nous traduisons).

physique dans l'incarnation d'un personnage comique et que plusieurs techniques et méthodes permettent d'ancrer le jeu dans le corps. Par la suite, nous définirons précisément ce qu'implique la poétique de la survivance dans notre recherche sur le jeu. Finalement, nous épiloguerons sur les préceptes de la comédie et l'esprit subversif pour comprendre en quoi ils servent la poétique de la survivance, le genre comique et leur application dans notre processus de création.

## CHAPITRE I

### LE JEU PHYSIQUE

Dans ce premier chapitre, il sera question du jeu physique et des ses applications concrètes dans la commedia dell'arte. Le masque, catalyseur du jeu théâtral, les techniques de la tradition, les points d'ancrage du corps, la désarticulation et l'autonomie des mouvements seront expliqués pour bien saisir ce qui singularise le jeu avec le corps. Nous aborderons également le concept de présence (ou ponctuation) du corps en scène et l'occupation de l'espace par, entre autres, le mouvement acrobatique et la gestuelle.

C'est principalement grâce au masque que le corps de l'acteur se meut dans l'espace avec une aisance et une liberté émanant de la démesure. «Son jeu est outré, sa faim insatiable, son élan effréné<sup>19</sup>». Le corps est un outil de composition pour donner vie au masque, lui offrir une parole. Aujourd'hui, le masque s'inscrit dans une «rethéâtralisation du théâtre<sup>20</sup>» et est automatiquement associé à l'expression corporelle, au jeu physique. L'usage du masque pour l'acteur comique impose d'emblée une distanciation avec l'auditoire, subterfuge visible, empêchant de nier la dimension fictive de la performance théâtrale. Cette distanciation s'opère également dans le jeu par l'usage abondant et quasi chorégraphique du geste. Pour faire vivre le masque dans toute sa splendeur et incarner un personnage, qu'il soit sublime de par sa sincérité ou grotesque de par sa démesure, le corps de l'acteur doit devenir une

---

<sup>19</sup> PEZIN, P. (2001). *Le Fou, roi des théâtres suivi de Voyage en commedia dell'arte*. Saint-Jean-de-Védas : L'Entretemps, coll. «Les voies de l'acteur», p. 53.

<sup>20</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.* p. 198.



extension de ce que projette déjà l'expressivité du masque. «Le masque impose à l'acteur un jeu où la «corporéité» tient un rôle prédominant et où les mécanismes du comique agissent de concert avec la discipline de l'acteur.<sup>21</sup>»

### 1.1 Le masque, catalyseur du jeu théâtral

Le masque se révèle comme un fer de lance dans l'interprétation du personnage comique. «Le masque permet à l'acteur de se présenter comme le «maître de la scène» et comme le pôle d'attraction du spectacle<sup>22</sup>». Il s'agit donc d'un art où l'acteur est en soi le créateur, une figure unique de la théâtralité, portant une parole à son destinataire, l'auditoire.

L'acteur guide et entraîne les spectateurs [...] il joue le funambule sur un fil ténu et reconquiert périlleusement la foule par le jeu puissant de sa double personnalité. C'est seulement l'acteur en jeu qui peut décider si le fragment comique tombe au bon moment, si l'attention du spectateur peut être détournée, si l'ennui naissant ou l'impatience peuvent être différés et tout cela dans le même instant où il doit tenir le public.<sup>23</sup>

Le masque est donc un catalyseur pour le jeu théâtral, un objet qui prend vie pour insuffler à l'acteur une orientation précise de jeu, une ligne directrice qui l'encadre et qui lui permet de déployer sa créativité tout en respectant le personnage historique qu'il incarne. Le caractère sacré du masque dans la tradition italienne commande à l'acteur qui choisit (ou se fait choisir par le masque) de le conserver précieusement et lui vouer toute sa vie professionnelle. Tout son art était donc destiné à l'approfondissement et aux différentes variations techniques et interprétatives d'un unique personnage. Cette tradition revêt différentes significations, dont la conception que le travail d'interprétation n'est jamais terminé et que l'acteur ne doit jamais se conforter dans ses trouvailles. Le personnage ne vieillit pas. Il est fixé dans le temps. L'acteur qui vieillit, se doit d'adapter son jeu, de peaufiner ses techniques pour conserver le caractère immuable du masque. «L'individu qui porte le masque ne peut plus le quitter,

---

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> PANDOLFI, V. (1968). *Histoire du théâtre* (volume 2). Verviers : Marabout Université, p. 89.

<sup>23</sup> PEZIN, P. (2001). *Op. cit.*, p. 245.

précisément parce que le masque devient le support psychique de l'instinct créateur<sup>24</sup>». À titre d'exemple, un acteur actuel comme Ferruccio Soleri<sup>25</sup>, qui a travaillé toute sa vie à incarner le personnage d'Arlequin, reste fidèle à son masque et continu d'exploiter son potentiel comique et physique. Le spectateur est mystifié devant la jeunesse du personnage, sachant que l'acteur qui l'incarne est octogénaire. C'est cette spécialisation de l'acteur qui fait de lui un interprète unique, qui lui permet d'incarner le masque avec une plus grande liberté.

## 1.2 La technique issue de la tradition italienne

Le jeu physique était, à l'époque baroque, considéré par le peuple comme une forme de culte, un objet mystique. On disait que l'âme du masque, une fois enfilé, traversait le corps de l'acteur afin de s'exprimer à travers lui. Ce n'est pas l'expressivité du corps qui est au service du comique, mais comment le corps incarne le personnage comique. Le jeu physique est donc un outil fondamental, un entraînement rigoureux, une discipline, une technique, une méthode<sup>26</sup> pour découvrir les caractéristiques fondamentales d'un personnage. De nos jours, en Italie, des praticiens n'hésitent pas à comparer la commedia dell'arte à un sport d'équipe où la concentration, l'aspect ludique, la répétitivité du geste et l'excitation du public ont des similarités indéniables. Le jeu physique n'appartient qu'au personnage et vient toujours appuyer la situation. Par exemple, la présence d'acrobaties est conditionnelle à un objectif concret dans le canevas et non uniquement une démonstration de virtuosité. Aussi, la présence de lazzi, sorte de parenthèses créatives dans le déroulement du canevas, a l'avantage d'utiliser la virtuosité du corps pour arriver à obtenir des réactions immédiates de la part de l'auditoire et pour mettre à profit des trouvailles improvisées. «La commedia dell'arte est un genre en mouvement<sup>27</sup>». Deux avenues s'offrent à l'acteur pour orienter sa recherche. Une

---

<sup>24</sup> ASLAN O. et BABLET, D. (1985). *Op.cit.*, p.121.

<sup>25</sup> Acteur d'une grande agilité physique, engagé par Giorgio Strehler du Piccolo Teatro de Milan en 1959 pour le rôle de Arlecchino dans *Il servitore di due padroni* de Carlo Goldoni.

<sup>26</sup> Au même titre que les recherches de chorégraphes en danse contemporaine – William Forsythe et la géométrie du geste dans l'espace.

<sup>27</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 120. « La commedia dell'arte è un genere in movimento. » (Nous traduisons).

première consiste à s'approprier la tradition italienne<sup>28</sup>, sa gestuelle, son exubérance, sa vivacité, son ton, son rythme. La seconde, à désavouer volontairement la dimension culturelle<sup>29</sup> du genre et à se plonger dans une quête du mouvement inédit par des techniques du corps et des impulsions dans l'espace, telles que l'exploration des trajectoires corporelles, des verbes d'action<sup>30</sup>, des visualisations, des sensations. Les deux approches sont valables. L'une est plus sociologique et s'imprègne de l'espace culturel, l'autre plus individualiste et cherche la vérité du jeu: «Il importe moins de savoir d'où viennent les masques utilisés par les professionnels italiens [...] que de connaître les raisons pour lesquelles ils les prirent<sup>31</sup>». Dans les deux cas, l'acteur s'impose un entraînement physique qui va au-delà de la psychologie du personnage.

Être masqué implique l'inaliénabilité de la fixité des modules expressifs. La fixité du masque perpétue le caractère historique et contraint l'acteur à distribuer la variété expressive des intentions autre part que dans son visage. La fixité du masque impose une capacité de synthèse de son propre personnage, de ses potentialités poétiques.<sup>32</sup>

L'usage du masque pour l'acteur comique impose d'emblée une distanciation avec l'auditoire. Le masque agit en tant que subterfuge théâtral visible, empêchant de nier la dimension fictive de la performance théâtrale. Cette distanciation s'opère également dans le jeu, un jeu expressionniste de par son usage abondant et quasi chorégraphique du geste. Pour faire vivre le masque sur scène, il existe des techniques fortement inspirées des vestiges de la tradition (fresques, gravures, témoignages écrits) ou de la passation d'une génération d'acteurs à une autre. Antonio Fava, lui-même comédien et formateur, est un des seuls, avec Dario Fo, à avoir élaboré par écrit certaines de ses techniques. Luigi Riccoboni, comédien et historien du théâtre italien au dix-huitième siècle, résume la technique de jeu ainsi:

---

<sup>28</sup> Tel que documenté par certains historiens et praticiens de la commedia dell'arte en Italie de l'époque baroque à aujourd'hui – Antonio Fava privilégie cette approche.

<sup>29</sup> Tel que préconisé par certains praticiens de la commedia dell'arte dans le monde de nos jours – Hugo Bélanger privilégie cette approche après avoir pris connaissance de l'autre.

<sup>30</sup> BÉLANGER, Hugo. *La commedia dell'arte, tradition et trahison*, Classe de maître, Théâtre Tout à Trac.

<sup>31</sup> ASLANO, et BABLET, D. (1985). *Op.cit.*, p. 127.

<sup>32</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.* p. 129-130. « Essere mascherato implica l'inalienabilità dei moduli espressivi fissità. La maschera fisso perpetua il carattere storico e l'attore costretto a distribuire varietà espressiva delle altre intenzioni parti in faccia. La maschera fissa impone una capacità di sintetizzare il suo carattere, il suo potenziale poetico. » (Nous traduisons).

L'art du comédien est un art de la maîtrise et de la discipline, qui met en jeu un réglage de la sensibilité sur la raison, implique un art de l'observation de la nature et en appelle à l'apprentissage d'un certain oubli de soi. Par ce contrôle permanent qu'exige l'art de la comédie, l'art de l'acteur s'apparente à un art de la sociabilité.<sup>33</sup>

En plus de ceux précités, d'autres praticiens se sont interrogés sur le jeu masqué et certaines conceptions semblent se rejoindre de façon quasi unanime. Voici les exemples les plus communs: le masque doit toujours rester visible et, lorsque qu'il n'est pas en situation d'écoute, il doit évoluer sur scène en relation frontale afin de perpétuellement consolider la complicité avec l'auditoire. Tourner le dos plus d'une seconde au public signifie la disparition du personnage. S'approcher trop prêt de l'auditoire laisse transparaître l'objet (ou l'acteur derrière l'objet) plutôt que le personnage. Le jeu avec le masque impose un regard franc, direct, ancré à des points fixes pour bien orienter le regard sur l'action. Ce sont là quelques considérations de jeu qui se déploient de façon plutôt universelle chez les praticiens<sup>34</sup> de cet art. Antonio Fava décrit le jeu masqué ainsi:

Le masque comique est un complément aux principes de la comédie. L'acteur incarne un personnage par sa capacité à entrer ou sortir d'une situation dans tout son être expressif. [...] Le masque comique impose l'exaspération formelle de la réalité. Le comique est une présence constante prête à être déployée à tout moment avec d'extrêmes conséquences expressives.<sup>35</sup>

Le masque impose un rythme défini au jeu, ce qui a pour effet de le garder vivant et incarné dans le corps de l'acteur. Ce rythme, d'une grande vivacité et avec des mouvements secs, s'apparente à celui d'un animal nerveux (ou curieux) comme un oiseau ou un rongeur. La tête oriente le masque vers des points fixes avec un rythme soutenu. Ce rythme imposé n'est pas uniquement stylistique, mais vient appuyer la volonté de garder le masque en mouvement perpétuel pour éviter que le spectateur ne s'attarde à l'objet plutôt qu'au personnage. «Le corps traduit l'intériorité du personnage de manière très amplifiée, en exagérant chaque geste:

---

<sup>33</sup> RICCOBONI, L. (2009). *Dell'arte rappresentativa capitolì sei*. Paris : Honoré Champion.

<sup>34</sup> À titre d'exemple: Fava en Italie, Mnouchkine en France, Falconieri et Calvo en Espagne, Crawford au Portugal, Karaboga en Turquie, Trubochkin en Russie, El Hassouni au Maroc, Burgess et Sherman aux États-Unis, Bélanger ou Iovita au Québec.

<sup>35</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 30. « La maschera comica è fatta in applicazione dei principi comici. L'attore dovrà riprenderli situandoli in tutto il suo essere espressivo. [...] La maschera comica impone l'aspezzazione formale della realtà. Dalla realtà l'attore-maschera, il comico, non siallontana mai, ma certo sempre la spingerà fino alle estreme conseguenze espressive. » (Nous traduisons).

la théâtralité et la mise en espace du corps en sortent considérablement renforcées<sup>36</sup>». Le masque se doit d'être en action, de faire plutôt que de dire. Le jeu physique est le complément du masque. Les mouvements du corps offrent le soutien nécessaire à une expressivité immobilisée, le masque. «Le masque de commedia dell'arte, à la fois objet utile et principe artistique, détermine, quand il apparaît sur scène, la signature immédiate du contrat de complicité entre les acteurs et le public dans la coexistence éminemment sociale, civile et pacifique, de la pratique collective d'un esprit critique<sup>37</sup>». La vitalité des mouvements et l'énergie qui émane d'une impulsion servent le jeu. L'acteur, jouant abondamment et élaborant sur scène ses propres lazzis, se construit un style de jeu qui lui appartient, une poétique comique.

### 1.3 La technique issue des points d'ancrage du corps

Le jeu physique, pour étendre son efficacité sur scène, doit respirer, être nuancé. Ici, contrairement au jeu naturaliste, les nuances ne s'opèrent pas dans le découpage du texte, dans les intonations de la voix ou dans les diverses montées d'émotions, mais dans le corps, dans la bonne répartition ou dans l'économie de l'énergie déployée. La comédie *zannesca*<sup>38</sup>, urgente, vivante, furieuse, enthousiaste n'est pas un chaos carnavalesque, mais une série d'actions bien orchestrées, dont l'acteur contrôle le déroulement par sa présence et ses techniques de jeu. Les points d'ancrage sont ces moments, fortement liés au rythme, où l'acteur récupère secrètement, se recharge avant de rebondir à nouveau. Le terme «ancrage» signifie que l'acteur doit bien s'enraciner, cesser de sautiller, de danser ou de courir. «La pratique de metteurs en scène comme Mnouchkine (dans Richard II ou Henry IV) consiste souvent à retrouver, dans la respiration des acteurs, dans l'alternance des pauses et des explosions vocales et gestuelles, cette dualité des rythmes biologiques et à imposer au texte transmis un schéma rythmique qui fasse éclater sa linéarité et empêche toute identification du

<sup>36</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.*, p. 198.

<sup>37</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 30. « La maschera della commedia dell'arte, che è oggetto utile e principio artistico allo stesso tempo; che determina, al suo apparire in scena, la sottoscrizione immediata del contratto di complicità tra attori e pubblico in termini eminentemente sociali, di convivenza civile e pacifica, di pratica collettiva dello spirito critico. » (Nous traduisons).

<sup>38</sup> *Ibid.*



texte à une individualité psychologique<sup>39</sup>». Les points d'ancrage assument cette fonction rythmique, sauf qu'ils sont générés par l'acteur, par la situation et non par le texte ou la mise en scène. Ils servent aussi à bien orienter l'action sur scène, pour éviter que le jeu physique des acteurs ne devienne désordonné au regard de l'auditoire, qu'à styliser les mouvements des corps dans l'espace scénique. Il est important de spécifier qu'un personnage qui décide de parler, est ancré en point fixe, ne bouge que si c'est absolument nécessaire. Son action principale est de jouer avec sa voix pour bien se faire comprendre. Lorsque le corps et la voix agissent ensemble, il y a un risque de cacophonie, de chevauchement entre les deux langages, susceptible de désorienter l'écoute du public. Les points d'ancrage s'arriment au jeu, permettent d'accentuer l'écoute, ils suspendent l'action momentanément, confère un enracinement au personnage, permettent à l'acteur de respirer, aux spectateurs de rire, mais créent surtout une attente (temporelle, mais surtout appréhensive) qui sert le principe fondamental de la comédie: l'inattendu.

#### **1.4 La désarticulation et l'autonomie des mouvements**

La désarticulation s'exerce dans le jeu physique. Le terme s'emploie au sens figuré et non dans sa spécificité morphologique. La désarticulation se définit en trois déclinaisons qui s'avèrent complémentaires: action de séparer, de détacher les divers éléments qui composent quelque chose, fait de perdre ou d'avoir perdu sa cohésion et action d'assouplir à l'excès les articulations de certains membres, de les plier dans tous les sens<sup>40</sup>. Ces définitions s'accordent à la technique de composition physique du personnage comique. L'accentuation de traits, de gestes, de postures pousse l'acteur à dissocier les articulations qui permettent à son corps de se mouvoir. Ainsi, le corps adopte des démarches, des postures, des réactions complètement incompatibles avec les mouvements naturels du corps dans la réalité. «Les attitudes, gestes et mouvements du corps humain sont risibles dans l'exacte mesure où ce corps nous fait penser

---

<sup>39</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.*, p. 310.

<sup>40</sup> <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/désarticulation>.

à une simple mécanique<sup>41</sup>». Par la désarticulation, l'acteur produit de la nouveauté, de la caricature, de l'inattendu: il crée. Cette technique sert aussi à différencier le réel du spectaculaire, à déformer la vision du réel par les exagérations articulatoires du corps. Il s'agit également d'une recherche de mouvement inédit, du geste polysémique ou universel, rejoignant les objectifs de certains chorégraphes en danse contemporaine. La désarticulation, c'est le corps qui se ridiculise dans la peau du personnage, ce sont les articulations qui se désaxent, se dissocient. L'autonomie des mouvements caractérise cette exploration du jeu physique. L'acteur apprend à considérer son corps, son outil, comme plusieurs entités indépendantes l'une de l'autre. Par exemple, un personnage peut être pris dans une situation embarrassante parce que ses deux jambes souhaitent se mouvoir dans des directions opposées. Souvent employée dans les numéros clownesques, cette technique doit, comme tous les outils du jeu physique d'ailleurs, être justifiée par la situation. Par exemple, si les jambes du personnage souhaitent se mouvoir dans des directions opposées, c'est parce que le personnage est ambivalent ou n'arrive pas à faire un choix. Dans un canevas comme *Arlequin serviteur de deux maîtres*<sup>42</sup>, l'autonomie des mouvements sert pratiquement de lazzi (contorsions improbables, grimaces abusives, digression absurde, jeux de scène interminables) à l'acteur, puisque son corps cherche constamment à répondre à plusieurs demandes à la fois. Par exemple, la tête du personnage peut commenter l'action ou s'adresser à l'auditoire pendant qu'un bras s'affaire à recevoir des plats, que le bassin repousse un collègue de jeu et qu'un pied amorce un pas vers une autre trajectoire. La désarticulation et l'autonomie des mouvements contribuent à la construction du personnage, mais aussi aux potentialités comiques du jeu physique.

### 1.5 La présence (ou ponctuation) du corps en scène

La présence en théâtre se définit par la capacité de briller, de capter l'attention du public dès son entrée en scène. Définir la présence est parfois une entreprise laborieuse et fait toujours

---

<sup>41</sup> BERGSON, H. (1940). *Le rire : essai sur la signification du comique* (8<sup>e</sup> édition). Paris : Presses Universitaires de France, p. 57.

<sup>42</sup> Pièce célèbre de Carlo Goldoni, dont le canevas fut abondamment joué sur les places publiques bien avant sa création à Venise.

l'objet de recherches en théâtre, mais en *commedia dell'arte*, elle est directement associée au jeu physique, à la démesure et aux points d'ancrage. La présence est une communication du corps qui rayonne, qui trouble par sa force d'enracinement. Pour s'enraciner, l'acteur doit se servir des points d'ancrage, mais sa présence résulte surtout de sa capacité à occuper l'espace scénique. Grotowski, Lecoq, Decroux parlent de la présence comme d'une impulsion, celle de retrouver par la gestuelle, des racines coriaces, une énergie foudroyante qui circule dans tout le corps et qui demeure en scène même quand l'acteur n'y est plus. «L'acteur de la pure présence est un acteur représentant sa propre absence<sup>43</sup>». L'acteur comique, grâce à son jeu physique, arrive à conférer de la présence en étant toujours actif sur scène, même en situation d'écoute. La désarticulation, la contraction des muscles, la respiration, les impulsions sont au nombre des outils qui servent la présence. Les points d'ancrage offrent à l'acteur un moment privilégié pour briller, par son écoute active ou par son immobilité qui lui permet d'occuper pleinement l'espace. La ponctuation, c'est l'occasion que prend l'acteur pour déployer ce qui lui confère de la présence. La ponctuation se différencie du point d'ancrage, mais est immanquablement complémentaire. L'acteur qui interrompt son action ne doit pas s'éteindre, au contraire. La ponctuation révèle le corps dans toute sa grandeur, son ampleur, sa grandiloquence et son immobilité. Il est intéressant de noter que le terme «ponctuation», utilisé par Edward T. Hall dans *Le langage silencieux*, se révèle d'une grande utilité en communication, puisqu'il s'agit d'une interruption volontaire dans une séquence d'échanges afin de structurer les composantes du comportement. La même observation peut se faire sur scène dans les interactions entre les personnages. Un dialogue bien rythmé, tant dans l'écriture que dans le jeu, permet aux acteurs de se servir de cette interruption, soit pour inclure le spectateur dans la rythmique ou pour générer de nouvelles actions sur scène. La présence reste néanmoins un objet d'étude plutôt mystérieux, mais il est évident qu'elle émane principalement du corps de l'acteur et du regard du spectateur: «Ce que nous retrouvons dans le corps de l'acteur présent n'est rien d'autre que notre propre corps: d'où notre trouble et notre fascination en face de cette présence étrangère et familière<sup>44</sup>».

---

<sup>43</sup> BARBA, E. et WATANABE, M. (1982). «Improvisation et anthropologie théâtrale». *Bouffonneries*, n° 4, p. 11.

<sup>44</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.*, p. 270.



## 1.6 L'occupation de l'espace

L'espace est hautement exploité par le jeu physique. Les acteurs, parfois nombreux, gagnent à restreindre leur espace de jeu pour le rendre plus propice aux interactions physiques. Fava, par exemple, fait jouer deux ou trois acteurs sur des chaises disposées au sol, pour faire écho aux tréteaux parfois instables de l'époque. Cette exploration sur l'espace, en plus de faire naître des situations et favoriser la construction de canevas, pousse les acteurs à coopérer pour mener à bien le canevas, pour occuper l'espace de façon équitable. Le même type d'expérience de jeu entre deux acteurs comiques sur une table de studio, dans le cadre d'un cours de mise en scène avec Martine Beaulne<sup>45</sup>, nous a permis de constater les possibilités extraordinaires qui naissent du jeu, de l'ouverture à l'autre, de l'enchevêtrement des corps, des acrobaties rocambolesques qu'insufflent l'espace restreint. L'acteur comique, animé entre autres par son esprit subversif, se permet à l'occasion de faire éclater l'espace restreint durant une représentation et d'investir momentanément l'espace public. L'expérience sur la table de studio dans le cadre du cours de mise en scène, où les protagonistes se retrouvent métaphoriquement prisonniers d'un espace qui, à long terme, devenait un obstacle à leur survie, est devenue frappante pour le spectateur quand un des deux personnages décide d'investir l'espace public. Tout à coup, le personnage semble perdu, avalé par l'espace, à la merci du danger, car sa présence vient prendre corps, se fondre avec l'immensité d'un nouvel espace de jeu beaucoup plus vaste et où les limites concrètes ne sont pas clairement définies. L'acteur se sert de cet espace pour entamer une interaction brève et précise avec le spectateur avant de retourner à l'espace restreint. Le même procédé a été utilisé dans notre mémoire-crédation. Un des personnages est toujours réticent à quitter la scène, la zone de confort de l'acteur, mais y est contraint par le déroulement du canevas. Une fois descendu du tréteau, le personnage cherche parmi les spectateurs, un interlocuteur qui lui permet de poursuivre l'action amorcée sur scène. Nous avons observé qu'il était plus naturel de jouer avec un spectateur déjà en action (un passant qui marche) puisque l'acteur n'avait qu'à poursuivre sur sa lancée sans s'interrompre. L'éclatement de l'espace se coordonne généralement avec un

---

<sup>45</sup> Comédienne, metteuse en scène et professeure en jeu et mise en scène à l'École supérieure de théâtre de l'UQAM.

point de suspension, étant donné que l'action se doit, la plupart du temps, d'être relancée par l'acteur.

### **1.7 Le mouvement acrobatique**

Le mouvement acrobatique, tout comme le masque, est dépendant de l'espace puisqu'ils révèlent, avec la proximité du spectateur, la technique avant de révéler le jeu comique. La conception de l'espace est susceptible de nuire à la crédulité de l'auditoire, et ce, principalement parce que la technique, qui devient prédominante dans certains espaces, vient désorienter la principauté donnée au jeu, à l'existence sur scène du personnage. L'acteur doit alors évaluer la distance pour continuer de faire croire au jeu. En plus de s'accaparer l'espace, l'acrobatie, aussi simple soit-elle, naît d'abord d'une nécessité, un mouvement spontané, un instinct de survie, un esprit baroque prédisposé à la démesure. Elle n'est pas purement performative (elle n'est pas une démonstration de souplesse et d'agilité), elle existe parce qu'elle est nécessaire dans le développement d'une improvisation. Par exemple, marcher sur les mains est nécessaire si un personnage refuse de salir ses souliers. Arlequin arrive en roulade, en salto arrière ou en plongeon pour gagner du temps et non pour étaler ses prouesses physiques. Le jeu s'accorde toujours à la situation, même lorsqu'un lazzi semble complètement loufoque ou absurde.

### **1.8 La gestuelle italienne et l'appartenance culturelle**

L'appartenance culturelle revêt de l'importance dans le jeu physique et se doit au moins d'être évoquée comme technique de jeu physique. Elle sera explicitée plus en profondeur au chapitre deux, dans une analyse proxémique issue des théories sociologiques de Edward T. Hall. Pour Antonio Fava, la gestuelle italienne et l'appartenance culturelle ne sont aucunement liées au patriotisme ou à une demande de reconnaissance historique, mais témoignent d'une richesse sémantique appuyant le jeu. La gestuelle, en Italie, est au service de la communication, elle ponctue le langage verbal avec une sincérité déconcertante et une

expression corporelle exubérante, elle caractérise la vie quotidienne du peuple italien, dans toutes ses divergences de valeurs, de dialectes, d'influences, de réussite et de démesure. La gestuelle, malgré son évidente corrélation étymologique, se distingue de la gestualité, qui est plutôt un système dénombrant les propriétés spécifiques du geste. La gestuelle trouve une plus grande résonance dans la définition du *gestus* brechtien<sup>46</sup>. La gestuelle possède cette dimension sociale et culturelle, mais elle est avant tout liée à «la manière de bouger spécifique à un acteur, un personnage ou un style de jeu. Gestuelle implique une formalisation et une caractérisation des gestes de l'acteur<sup>47</sup>». Chaque personnage de la *commedia dell'arte* a une origine bien à lui, ses manières, son rythme, ses obsessions, son accent souvent ridiculisé, parfois grommelé. C'est la même situation dans la plupart des cultures du monde, comme celle du Québec par exemple, où il est plutôt aisé de distinguer les accents de différentes régions. Pour les expressions corporelles, le Québec a son propre registre, mais celui-ci est relativement éloigné de l'exubérance qui caractérise la gestuelle italienne<sup>48</sup>. La gestuelle de l'acteur doit s'exécuter avec sincérité et appuyer l'intention du personnage. Les gestes viennent alors souligner le discours, avec aisance ou dans l'urgence, mais doivent aussi témoigner d'une appartenance à une culture, à un idiolecte corporel reconnaissable. Pour ce faire, Fava demande d'abord à ses étudiants de traduire un mot (ou une impulsion) avec un geste. Les étudiants, issus de différents pays (Espagne, Nouvelle-Zélande, Australie, Allemagne, Italie, Suède, États-Unis, Japon, etc.) s'exécutent. On remarque souvent des similitudes dans les gestes aux thèmes universels comme: avoir faim, foutre le camp, être dans la merde, etc. Parfois, des gestes semblent impensables à faire, d'autres sont reconnaissables à cause de la proximité des origines: l'Espagne, l'Italie, la France et le Maroc, par exemple, partagent une histoire commune où certains aspects culturels se recourent. Un geste précis, qui résume la situation, qui initie l'action, et qui se fait bien comprendre, c'est aussi celui de sa propre culture.

---

<sup>46</sup> Les attitudes que les personnages prennent les uns envers les autres constituent ce que nous appelons le domaine gestuel. Attitudes corporelles, intonations, jeux de physionomie sont déterminés par un *gestus* social: les personnages s'injurient, s'adressent des compliments, échangent des leçons, etc. BRECHT, B. (1963). *Petit organon pour le théâtre*. Paris : L'Arche, p. 61.

<sup>47</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.*, p. 152.

<sup>48</sup> Plusieurs ouvrages et sites s'attardent à la gestuelle italienne, par exemple: MUNARI, B. (2005). *Speak Italian: The Fine Art of the Gesture*. San Francisco : Chronicle books.

Le gestus se situe entre l'action et le caractère (opposition aristotélicienne de tout théâtre): en tant qu'action, il montre le personnage engagé dans une praxis sociale; en tant que caractère, il représente un ensemble de traits propres à un individu.<sup>49</sup>

La sincérité du geste sert indubitablement la personnification du masque. Ce vocabulaire, traduit par le mouvement du corps de l'acteur, lui permet: soit de s'affirmer dans le personnage, de par l'aisance avec laquelle il exécute les gestes, soit d'exercer sa spontanéité à cause d'un inconfort qui le déstabilise dans le jeu et le pousse à chercher le geste juste, celui qui appartient à l'acteur comme au personnage. Même si le geste est grand, que le corps est ridiculement désarticulé, les mots grommelés, le spectateur se projette dans sa façon d'agir parce qu'il reconnaît la gestuelle, les impulsions, la manière d'être (de son corps sur scène.) Fava introduit donc un lien proxémique en s'arrimant d'abord à l'expression corporelle dans l'espace scénique. Nous verrons plus tard que la proxémie ne cherche pas à expliquer les divergences culturelles, mais cherche à comprendre les particularités de chacune, ce qui caractérise l'organisation sociale d'une société; dans le cas qui nous occupe, d'une représentation difforme et théâtralisée de la société.

---

<sup>49</sup> PAVIS, P. (2002). *Op.cit.*, p. 157.

## CHAPITRE II

### LA POÉTIQUE DE LA SURVIVANCE

L'acteur comique, un peu à la manière de l'animal sauvage, tente d'assurer sa subsistance en comblant ses besoins primaires; il aspire à une meilleure condition sociale en se forgeant une complicité avec l'auditoire et en utilisant sa ruse, son esprit subversif. Pour ce faire, il doit d'abord agir (ou entrer en action) tant avec ses partenaires de jeu qu'avec l'auditoire. La poétique de la survivance, un concept d'Antonio Fava élaboré à la fin du vingtième siècle, qui tient compte de l'histoire théâtrale italienne et de la condition précaire des acteurs dans la société, affirme que l'acteur derrière son masque doit attirer l'attention des autres sur son jeu, sans quoi, il risque une mort (symbolique, professionnelle) sur scène. Fava établit le concept de survivance selon ses propres recherches (démythification, structure, méthodes et poétique de la commedia dell'arte). Le jeu doit avoir un effet immédiat, être motivé par un constant sentiment d'urgence. C'est le devoir de l'acteur de cerner les différentes facultés d'écoute de l'auditoire. La poétique de la survivance permet aussi d'élaborer un spectacle collectivement, puisque la métaphore de Fava concerne tous les acteurs sur scène qui ont le devoir de s'entraider afin de survivre. L'acteur comique en état de survivance offre un contrepois moral, ce qu'il veut, c'est résoudre ce qui cause le désordre. Il doit prendre la parole à tout prix, faire des pieds et des mains, s'unir aux autres, sinon il ne résout rien, il se noie dans la foule sans jamais atteindre l'équilibre social auquel il aspire.

L'acteur comique a une fonction de contrepoids psychologique devant les angoisses qui s'accumulent dans une vie normale et tranquille et le contrepoids social à l'égard des milliers de problèmes qui doivent être affrontés, qu'il soit seul ou avec d'autres, dans un contexte social. L'acteur comique a donc tendance à s'adapter parfaitement aux situations dans lesquelles il se trouve et exerce sa fonction.<sup>50</sup>

Décider d'approfondir un personnage de *commedia dell'arte* n'est pas simplement un défi d'acteur, il s'agit d'accepter d'épouser son métier, d'allier sa vie professionnelle à un seul personnage qui va se construire, se parfaire et croître avec le travail de l'acteur, et ce, dans un mouvement perpétuel, lié à un sentiment d'urgence, à une volonté ultime de livrer une performance unique. À l'époque, cette alliance forcée avec son masque constituait pour l'acteur, une faveur populaire qui pouvait aisément lui permettre de survivre en exerçant son métier. C'est dans cette optique que l'acteur se laisse choisir par le masque et qu'il doit lui faire honneur devant le public. Évidemment, la survivance n'est pas qu'une métaphore liée au métier d'acteur comique, elle parsème les situations, elle est la source des conflits, elle génère les motivations, bref elle est inhérente à la *commedia dell'arte*. La plupart des thèmes qui engendrent l'action dans un canevas sont liés à l'état de survivance, à un besoin fondamental: la faim, le sommeil, le désir, etc. L'exploitation de ces thèmes permet de construire une histoire simple, à laquelle tout le monde peut s'identifier. Pour notre mémoire-crédation, nous avons souhaité réunir plusieurs thèmes en un seul: l'argent. Ce thème, bien enraciné dans la réalité des gens de ce siècle et essentiel à la survivance, regroupe à lui seul différents besoins: manger, dormir, se vêtir, se loger, etc. Il porte aussi des volontés plus contemporaines, des aspirations sociales, comme réussir ou obtenir du succès ou de la reconnaissance. Bref, le canevas pouvait aisément se développer autour de ce thème en accord avec la poétique de la survivance, mais aussi par les potentialités que ce thème peut avoir avec l'esprit subversif. Survivre est la synthèse de tous les besoins des êtres vivants, l'acteur n'y échappe pas. Quoi qu'il advienne durant le spectacle, quelle que soit la réaction du public, quelle que soit l'idée qu'on se fait du personnage ou sur les réelles capacités de l'acteur, quelle que soit la nouvelle susceptible de perturber le déroulement du canevas ou de miner la qualité du jeu, la poétique de la survivance garantit qu'il y aura un spectacle, que les acteurs seront présents, prêts à agir.

---

<sup>50</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 54. « Il comico ha funzione di contrappeso psicologico rispetto alle angosce che si accumulano anche in un'esistenza normale e tranquilla e di contrappeso sociale rispetto ai mille problemi che devono essere affrontati, soli o con altri, nel contesto sociale. Il comico tende dunque ad adattarsi perfettamente alle situazioni nelle quali viene a trovarsi e li esercita la sua funzione. » (Nous traduisons).



La commedia n'est que survivance. [...] Chaque personnage est porteur d'une condition spécifique de survivance permanente. [...] Zanni, qui n'est pas intelligent, a la nécessité urgente et permanente d'être génial. Et il est. Toujours. Et à chaque fois pour la première et la dernière fois. Parce que chaque fois est un épisode en lui-même, pas voulu, pas cherché, tombé sur lui d'on ne sait où et qui sait pourquoi. Et donc, d'un éclair de génie après l'autre, notre regard lui prête vie – le repêchant des profondeurs de l'univers – du chaos, dans cet immense désordre qui le fait survivre pour que l'ordre voulu et recherché par tous, marque la fin de la pièce. [...] Même la survivance artistique se manifeste en commedia. Quoi qu'il arrive durant la représentation, quelque soit la réaction du public, quel que soit l'idée que l'on a du spectacle que nous interprétons, quel que soit notre idée sur nos réelles capacités, quelque soit la nouvelle ou le fait qui nous perturbe ou nous excite juste avant d'entrer en scène, nous devons garantir : 1 – l'endossement du masque 2 - le maintien de la crédibilité du personnage 3- la perception du comportement intérieur du public 4 - Contrôles et utilisation artistique des mouvements dans et par le public 5 - récupération artistique des erreurs, des incidents, des imprévus 6 – maintien de la conviction absolue de l'excellence de notre travail 7 - maintien, persévérance du «rehaussement continuel du jeu » (qualitatif) 8 – maintenir l'objectif: le maximum de plaisir et l'entière satisfaction du public 9- réussite commune et personnelle <sup>51</sup>

C'est selon cette perspective que le jeu s'oriente sur scène afin de générer l'action du canevas. En extrapolant le concept de Fava vers l'allégorie comique, l'acteur doit, tout en incarnant son personnage, susciter des réactions de son public pour vivre (faire honneur à son art, à son métier) et survivre (attirer le regard, susciter des réactions). Il doit saisir par son intuition et par son habileté communicationnelle ce qui pourrait révolter, libérer, ameuter en toute complicité ou ce qui pourrait facilement être tourné en dérision. L'esprit subversif devient donc un outil complémentaire pour l'allégorie comique de la survivance.

---

<sup>51</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 73. «La commedia mostra solo sopravvivenze. [...] Ogni tipo è portatore di una specifica condizione di sopravvivenza permanente. [...] Zanni, che non è intelligente, si trova nella necessità urgente e permanente di essere geniale. E lo è. Sempre. E ogni volta per la prima e l'ultima volta. Perché ogni volta è un episodio a sé, non voluto, non cercato, piombato addosso chissà da dove e chissà perché. E così, una genialità dopo l'altra, il Nostro dà vita - ripescandolo dalle profondità dell'universo - al Caos, a quell'immane disordine che solo può partorire quell'ordine tanto voluto e cercato da tutti e che sancisce la fine della commedia. [...] Anche la sopravvivenza artistica si manifesta in commedia. Qualunque cosa accada durante la rappresentazione, qualunque reazione abbia il pubblico, quale che sia l'idea che si ha dello spettacolo che stiamo interpretando, quale che sia la nostra idea sulle nostre reali capacità, qualsiasi notizia o fatto ci abbia turbati o eccitati prima di andare in scena, noi dobbiamo garantire: 1- tenuta di maschera 2- tenuta di credibilità del personaggio 3- percezione del comportamento interiore del pubblico 4- controllo e uso artistico dei movimenti nel e dal pubblico 5- recupero artistico di errori; incidenti, imprevisti 6 - tenuta della convinzione assoluta dell'eccellenza del nostro lavoro 7 - tenuta, perseveranza del «gioco al rialzo» (qualitativo) 8- tenuta dell'obiettivo: il massima divertimento e la piena soddisfazione del pubblico 9- il successo comune e personale.» (Nous traduisons).

## 2.1 Le principe de survie et le jeu avec la foule

C'est par l'esprit subversif que les personnages peuvent dénoncer, faire surgir des idées plus profondes (politique, historique, artistique ou philosophique) sur leur société sans pour autant avoir la capacité de raisonner pour les spectateurs. Les personnages auront à résoudre un problème par la stratégie, l'idéation, les principes du jeu comique et le contact direct avec l'auditoire dans un lieu public. Le public est tout aussi critique qu'impressionnable. Pour le surprendre, l'esprit subversif s'avère être un outil approprié puisqu'il cherche à déstabiliser par la morale ou par l'interdit. Mais pour orienter les réactions d'une foule en mouvement, dont la réceptivité est variable, il est nécessaire d'explorer toutes les possibilités, soit par l'exploration et l'expérience ou par la théorie scientifique. Pour appréhender scientifiquement l'interaction avec le spectateur de théâtre, nous avons trouvé pertinent de mentionner les recherches en neurosciences de l'équipe de Giacomo Rizzolatti<sup>52</sup> sur les neurones miroirs, théorie selon laquelle l'activité cérébrale du spectateur se projette, se transpose dans l'action du personnage sur scène (l'acte de communication par le corps). Les neurones miroirs analysent l'action sur scène, la reproduisent, la reflètent comme dans un miroir et la poursuivent, l'anticipent par une représentation motrice. Par exemple, si l'acteur oriente son corps vers la gauche, les neurones miroirs du spectateur complètent l'action avant qu'elle ne soit exécutée et induisent un déplacement vers la gauche. L'acteur comique a donc la responsabilité de tromper les neurones miroirs, d'empêcher le spectateur de raisonner l'action. Il doit lui faire croire qu'il va à gauche alors qu'en réalité, il se hisse sur les épaules de son collègue. Tromper les neurones miroirs est possible surtout avec le principe central de la comédie : l'inattendu. Mais l'exercice se fait aussi en grande partie grâce au jeu physique puisque le corps, sa motricité, son fonctionnement sont les éléments instinctifs de l'action qui apparaissent foncièrement naturels aux yeux des autres. Les acrobates font l'exercice en accomplissant des exploits, les danseurs réinventent la portée du mouvement, les acteurs le font en concordance avec les caractéristiques du personnage. Le corps vient donc servir le jeu. Pour allier le spectateur à l'action sans que celui-ci ne tombe dans l'analyse, l'acteur explore les postures, les démarches, la durée des points fixes, la désarticulation, la dissociation, l'incohérence, la difformité. Ainsi, le spectateur n'est pas simplement témoin passif, détaché de ce qu'il voit et

---

<sup>52</sup> RIZZOLATTI, G. et SINIGAGLIA, C. (2008). *Les neurones miroirs*. (RAIOLA, M. trad.). Paris : Odile Jacob.



sent, son cerveau est en action avec l'acteur. Ce qui veut dire qu'il pense au même rythme et qu'il agit en même temps que lui. Son regard de spectateur est happé et sent le besoin de suivre l'action au lieu de tenter de la prévoir. Ce spectateur s'inscrit donc dans *la poétique de la survivance*, puisqu'il est lui aussi stimulé par l'instinct de survie, grâce aux neurones miroirs. Devant le personnage comique et le déploiement de ses actions, la sensibilité du spectateur se retrouve intrinsèquement liée au jeu, l'esprit critique ne refait surface qu'à la fin du spectacle pour ne pas perdre le fil. Voilà une des raisons qui poussent l'acteur à avoir une longueur d'avance sur la perception du spectateur. L'acteur doit articuler son art en concordance avec les événements extérieurs au jeu. C'est en puisant dans les réactions des spectateurs que l'acteur est en mesure de développer une complicité avec l'auditoire. Toujours en alimentant l'état de survie, comme si sa propre vie dépendait de la réussite du spectacle comique, l'acteur s'attache à ses besoins immédiats et à ce qui touche, émeut universellement, ce qui rejoint le plus grand nombre de gens. Il importe donc pour l'acteur de laisser le spectateur discerner le sens, percevoir les métaphores, les réflexions sur le monde, les visées artistiques du spectacle. Le but ultime de l'acteur: surprendre. Trouver les angles pour acquérir l'écoute active d'une foule, rend l'acteur à la fois talentueux dans son art, lui octroie des élans de virtuosité, mais confère surtout à son personnage une forme d'immortalité, c'est-à-dire qu'il souffre à la place des autres sans jamais mourir; il survit à tout. Comme tout le monde, le personnage de théâtre fait face à des situations contrariantes qui menacent son bien-être; et s'il goûte au bonheur, c'est parce qu'il rêve ou est sur le point de se faire avoir par plus intelligent que lui.

## 2.2 Le lien proxémique avec le public

Dans une volonté de devenir accessible à tous, de démocratiser l'art du jeu masqué, de le rapprocher de sa vocation historique populaire tout en l'ancrant dans la dramaturgie contemporaine, l'acteur doit réfléchir à la psychologie d'une foule, aborder la fonction anthropologique de l'espace. Dans la poétique de la survivance, Fava énonce que:

L'intention psychologique est exprimée par le corps et la considération du public est individuelle. Le public n'est pas une masse de personnes, mais une réunion

d'individus distincts. Le personnage ne s'adresse jamais à la foule, mais à quelqu'un. L'intention psychologique est toujours liée aux signifiants collectifs. L'interaction est directe puisque le public est réel, il porte une culture, un rythme de communication, un degré d'ouverture et une disposition à la complicité.<sup>53</sup>

Dans le but de pousser plus loin la réflexion d'Antonio Fava sur le contact avec l'auditoire, la proxémie, approche anthropologique développée par Edward T. Hall se greffera aux recherches scientifiques de Giacomo Rizzolatti. L'approche proxémique permettra à la fois d'approfondir le lien à l'espace public, mais aussi de saisir les signifiants collectifs communs entre les différentes cultures occidentales. La proxémie étudie les différents rôles de la distance dans les sphères de la communication tout en notant les différences fondamentales dans l'expression du langage entre les cultures. Elle traite aussi des distances sociales et individuelles qui existent entre les espèces. Ces distances peuvent rendre les espèces plus vulnérables si elles se fragmentent:

La territorialité chez l'animal comme la propriété privée chez l'humain impose une régularisation démographique de l'espace public. Les espèces possèdent différents seuils de distance, de contact. La distance critique (protection), la distance personnelle (bulle invisible) et la distance sociale (psychologique) déterminée par la situation.<sup>54</sup>

Selon Hall, les espaces (fixe, semi-fixe et informel) se caractérisent selon la culture et par l'histoire. C'est ce qu'il nomme la *proxémie comparée*.

L'espace fixe s'apparente à une organisation qui est fondamentale pour l'activité des individus. Une maison ou un aménagement de bâtiments clairement reconnaissable par une culture caractérise l'espace fixe. Ces espaces sont perceptibles par les comportements et par l'activité humaine qui s'y inscrit, comme un moule reproductible. L'espace fixe caractérise la convention, la constance et tient son utilité dans le comportement humain qui l'habite. Par exemple, un bâtiment destiné à l'habitation est occupé des individus qui y vivent, partiellement ou en permanence. L'espace assume donc sa fonction purement utilitaire (privée ou spécialisée) où il est aisé de catégoriser la plupart des comportements. Une salle de spectacle dans un théâtre est un lieu reconnaissable, destiné au spectacle. L'espace semi-fixe

---

<sup>53</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 11-12.

<sup>54</sup> HALL, E. T. (1971). *La dimension cachée*. Paris : Le Seuil, p. 24.

démontre le côté adaptatif de l'espace fixe. Il peut être dénaturé, c'est-à-dire devenir moins fixe. L'auteur prend le soin de nuancer par le phénomène culturel: un espace semi-fixe dans une culture pourrait être considéré comme fixe dans une autre culture. Par exemple, la salle de spectacle peut être dénaturée par la vision artistique, scénographique ou culturelle d'un créateur et devenir semi-fixe par des éléments extérieurs à l'espace lui-même. L'espace informel est à l'opposé de l'espace fixe. Il n'est plus le moule, mais l'éclatement volontaire ou le déplacement délibéré de la fonction de l'espace. La perception de l'espace, l'orientation architecturale des cultures s'adaptent aux besoins immédiats et trouve une signification précise dans les différents échanges avec autrui. Informel signifie aussi lieu d'adaptation, de permutation, de discussion pour saisir la teneur des énoncés et favoriser une forme de partage. L'espace informel représente les distances que les êtres observent dans leur contact avec les autres. «La perception de l'espace est dynamique parce qu'elle est liée à l'action – à ce qui peut être accompli dans un espace donné – plutôt qu'à ce qui peut être vu dans une contemplation passive<sup>55</sup>». L'anthropologue poursuit son analyse de l'espace en élargissant la question, en l'actualisant au sein du métissage des cultures, qui résulte d'une plus grande ouverture, mais contribue aussi à confondre la définition de l'identité culturelle. En comparant entre elles les cultures (française, anglaise, allemande, japonaise, arabe), il dégage à la fois les points communs et les différences notables dans le fonctionnement et la pensée de chacune, dans le but de rendre visible ce qui se cache inconsciemment dans les modes de communications. Cette théorie démontre clairement l'importance de la connaissance des diverses cultures et aussi de l'histoire des espèces, des civilisations dans le but ultime de considérer les questions de cohabitations et les actes de communications. *La dimension cachée* cherche moins à expliquer les différences entre les diverses cultures qu'à comprendre les particularités de chacune, de tout ce qui caractérise l'organisation sociale d'une société.

---

<sup>55</sup> *Idem*, p. 145.

### 2.3 *Les Survivants* : La création

Les réflexions de Hall trouvent une résonance particulièrement captivante avec le jeu théâtral de l'acteur comique baroque italien. Comme une partie de la problématique s'attarde à l'aspect culturel de l'Italie, à l'importance de s'ancrer à la tradition dans une quête langagière et théâtrale, la fonction anthropologique de l'espace devient admirablement pertinente. Le spectacle dans un lieu public rappelle que la culture, en anthropologie, est un concept qui tend vers l'universalité par l'observation des particularités entre les diverses sociétés, un espace informel<sup>56</sup> propice à l'échange. Considérant que la culture est l'objet de l'anthropologie qui cherche à comprendre la singularité des cultures dans leur contexte, à distinguer ce qui apparaît universel entre les sociétés et leur histoire, l'acteur comique, avant d'amorcer son travail avec le spectateur, se doit d'étudier, de réfléchir l'universalité entre les cultures, de trouver ce qui rejoint la majorité des gens, il se doit de tenter de comprendre ce qui caractérise l'être humain tant dans sa complexité que dans sa diversité. La présence de systèmes de réception, propre à la réalité culturelle, permet à l'acteur comique de s'amarrer à la culture du spectateur par l'acte de création (théâtre) et d'improviser avec lui le cas échéant. Pour être à l'écoute du public, l'acteur doit pouvoir synthétiser les éléments culturels qui sont spécifiquement individuels (comme la perception de la pauvreté ou une opinion politique), tout comme ce qui est collectif (la pauvreté est un fléau, la politique est un lieu de corruption). L'acteur doit saisir la perception globale d'un propos ou d'un échange avant de se mettre à improviser avec un particulier. Cette dimension est intéressante à observer dans le contexte du processus de création et des représentations de notre création: *Les Survivants*. Compte tenu des aspects historiques (théâtre masqué, archétypal et improvisé) et des caractéristiques fondamentales de ce type de théâtre qui s'adapte à la réalité locale par une forme de langage universel, il n'est certainement pas erroné d'affirmer que ce type de jeu touche à la *proxémie comparée* pour triompher sur scène. L'acteur, maître de la représentation, s'adapte au public pour atteindre l'équilibre. L'acteur a une fonction sensible et joue son personnage avec une volonté unificatrice. Aussi, le concept d'espace est admirablement pertinent dans ce type de théâtre qui cherche, de par son histoire, à investir les espaces informels, en plus de cultiver un déplacement dans des environnements (sociaux et

---

<sup>56</sup> Selon la théorie de Hall dans *La dimension cachée*.

culturels) divergents. Les trois représentations dans l'Agora<sup>57</sup> de l'UQAM ont permis de constater certains éléments proxémiques reliés à l'aspect culturel québécois. Par exemple, l'utilisation du juron, propre au langage vernaculaire, qui exulte les passions avant d'être subversif; ou encore l'aspect participatif par l'adresse directe aux spectateurs obtiennent une forte réverbération proxémique. Le juron fait partie du langage explicite, une communication directe, une démonstration d'agressivité que la plupart des cultures peuvent aisément reconnaître. Comme le spectacle était présenté au Québec, le juron tout comme la langue ont été adaptés à la culture dominante du public en adaptant, par exemple, la formulation de certaines répliques (voir réplique 41 de l'annexe A). L'aspect participatif permet à l'acteur d'évaluer les différents styles de communication, d'opter pour un langage direct, qui va droit au but, ou indirect, qui évite de dire concrètement. L'acteur évalue la réceptivité globale de l'auditoire pour contextualiser la relation qu'il bâtit avec un groupe d'individus (de cultures similaires ou diverses), cherchant à établir une harmonie<sup>58</sup> et une complicité. Tout d'abord, investir la sphère de l'intimité d'un individu avec un langage direct et sans retenue dans le but d'établir un dialogue théâtral, est variable d'une culture à l'autre (ou d'un espace culturel à l'autre). Ayant observé, lors de festivals internationaux de théâtre, la participation de certains publics aux appartenances culturelles diverses (Italie, Québec, France, États-Unis, Espagne, République tchèque), nous remarquons souvent un mouvement, une vague qui enivre le public, même si la plupart des gens réagit différemment, il y a une écoute collective. Par exemple, lors d'un spectacle<sup>59</sup> présenté en 2004 dans la ville de Sant'Arpino, près de la ville de Naples devant un public italien, constitué d'enfants, d'adolescents, d'adultes et d'ainés, un Zanni d'origine québécoise amorce un lazzi de séduction avant de se faire rejeter brutalement. L'acteur constate assez rapidement que l'expression de la séduction n'a culturellement pas la

---

<sup>57</sup> Lieu convergent où une ancienne fontaine fait désormais office de petit tréteau pour des événements ponctuels, point central du pavillon universitaire, encerclé par des aires de travail, situé sur quatre étages, et où la visibilité est adéquate pour l'ensemble des individus, tant au rez-de-chaussée qu'aux étages supérieurs.

<sup>58</sup> Schéma d'Edward T. Hall dans *Le langage silencieux* expliquant que l'art, dans son acte de communication, cherche à atteindre l'harmonie: «Une chose semble certaine. Si les gens font preuve de sensibilité et d'harmonie à différents degrés, l'harmonie parfaite est rarement atteinte. Elle rôde dans chaque culture et l'homme ne la capture que lors de créations très rares. La caractéristique de l'art véritable est que l'harmonie qui s'en dégage est si grande que tout semble clair et simple, quand l'idée est si clairement formulée qu'on se demande pourquoi on ne l'a jamais formulée soi-même. L'homme travaille à la perfection harmonique. Il est sans cesse attentif aux détails, aux séries et aux notes, au schéma global.» HALL, E. T. (1984). *Le langage silencieux*. Paris: Le Seuil, p. 161-162.

<sup>59</sup> *Mascherata pazza*, spectacle présenté au Teatro Lendi à Sant'Arpino, le 15 octobre 2004, dans le cadre la formation de l'acteur comique de la «Scuola Internazionale dell'Attore Comico » dirigée par Antonio Fava.



même valeur sur scène en Italie (fougue, passion, ardeur, démesure) comparativement au Québec (affection, sincérité, humour, dévotion). L'expression que l'acteur croit reconnaissable dans sa culture (québécoise) ne génère pas la même réception devant un public italien et le personnage se fait aussitôt huer par la foule. Par contre, se faire rejeter après une tentative de séduction infructueuse suggère une émotion plus universelle, la peine du personnage attire la pitié de la foule, et la justesse de son jeu est alors chaudement applaudie, malgré la divergence de culture. Une observation du même ordre a été notée dans notre création: *Les survivants*. À la fin du spectacle, suite aux tentatives ratées des personnages pour obtenir les faveurs de la foule, un personnage (acteur comique à l'esprit subversif) invective volontairement celle-ci. Dans un contexte culturel italien, cette façon de faire suscite des réactions immédiates et des réponses verbales de la part du public<sup>60</sup> qui souhaite même engager une joute verbale avec le personnage afin de tester ses capacités d'improvisation et de faire naître de nouvelles situations comiques. Or, le public québécois (et en partie universitaire) reste plutôt passif devant l'invective, considérant qu'il ne s'agit là que d'un personnage de théâtre qui «chiâle<sup>61</sup>» et non d'une invitation à répondre. Considérant que le contexte de présentation du spectacle *Les survivants* prenait part à un événement de large diffusion artistique<sup>62</sup> et que son déroulement se faisait par l'entremise de l'université, nous supposons que cette réaction du public aurait pu être bien différente en pleine rue durant le jour où l'espace public devient plus étendu d'un point de vue culturel. Il nous apparaît notable que la foule attentive, indifférente ou enflammée, s'exprimant spontanément sur le déroulement du spectacle, continuant son chemin en ralentissant, occupe avec les acteurs comiques l'espace public, riant de ce qui est subversif, dans une société de plus en plus individualiste où se réunir signifie souvent: survivre.

Le processus d'exploration du mémoire-crédation fut relativement court, dans la mesure où l'application des principes dans la réalité d'un spectacle revêtait une plus grande part d'exploration en soi. La recherche ne se fait que partiellement en répétition. Certains entraînements sont nécessaires dans l'élaboration du jeu physique et dans l'appropriation de

---

<sup>60</sup> *Ibid.*

<sup>61</sup> Se plaindre, s'insurger, récriminer, beugler – Au Québec.

<sup>62</sup> *Nuit blanche*, dans le cadre du festival *Montréal en Lumière*, qui propose aux citadins et aux touristes quelque 180 activités pour la plupart gratuites et reliées par un service de navettes au cœur de la Ville de Montréal.

l'espace, mais le travail de l'acteur comique est principalement lié à la réaction du public, aux inventions, aux affinements issus des éléments extérieurs au jeu théâtral. Rapidement, nous sommes passés à l'élaboration du canevas, puis à son écriture. Les répétitions furent également condensées pour éviter de perdre la spontanéité des trouvailles et pour laisser une place à l'exploration, à l'émergence de nouvelles idées, à la construction du spectacle devant public. Nous estimons qu'au moins le quart de notre spectacle a été écrit (improvisé) avec la présence du public. La nature de la recherche-crédation impliquait une confrontation, comme dans les spectacles d'humour, avec l'auditoire. La dimension proxémique entrainait aussi en ligne de compte dans cette recherche avec le public. Par exemple, nous avons pris soin de disposer quelques chaises devant la scène, étant donné que le spectacle était annoncé. Nous étions surtout curieux de savoir si cet espace, rappelant plus concrètement le lieu théâtral conventionnel, allait être investi par le public ou boudé. Nous avons par la suite constaté que les chaises étaient pour la plupart occupées, mais par des gens qui vraisemblablement souhaitaient prendre part au spectacle, des gens plus à l'aise de répondre. Les spectateurs debout demeuraient en général plus passifs, comme des observateurs externes, des électrons libres dans un espace informel. Ce qui s'avéra le plus surprenant, furent les spectateurs de passage, ceux qui observaient d'un œil curieux sans jamais s'arrêter de marcher, mais qui ralentissaient le pas, créant ainsi une curiosité chez les passants qui les suivaient et ainsi de suite. Cet espace informel, où s'engouffrait un flot de spectateurs potentiels, avait l'avantage de créer un intérêt moins lié au travail des acteurs qu'au mouvement de la foule elle-même. Dans ce contexte, ce sont les regards intéressés des spectateurs en mouvement qui contribuaient à orienter l'intérêt général dans un espace qui, à la base, n'était aucunement propice à une représentation théâtrale. Cette découverte nous a permis de mieux comprendre la nécessité pour l'acteur comique de se donner en spectacle dans un lieu public, puisqu'un auditoire restreint, mais intéressé peut à lui seul permettre à un auditoire plus abondant de venir accroître le pouvoir du spectacle et d'élargir la définition de l'espace public comme lieu de tous les possibles. À la deuxième représentation, voyant que le flot de passants avait un rythme continu à un certain moment du spectacle, un des acteurs est allé jouer succinctement dans cet espace, dans le but de briser le rythme du flot et de provoquer le phénomène d'intérêt partagé. La tentative de l'acteur a fonctionné à merveille. Il est bien évident, sociologiquement, que si vous marchez dans la rue et que vous voyez plus de trois personnes

regarder dans la même direction, votre curiosité naturelle (ou vos neurones miroirs) vous fera regarder vous aussi dans cette direction. D'autres aspects observés durant le processus des représentations devant public furent l'aspect générationnel (lié aux différents groupes d'âge), social (lié aux niveaux d'éducation) et culturel (liés aux différents héritages culturels). Par exemple, les enfants avaient la tendance naturelle à apprécier le jeu physique, à rire des bagarres et des poursuites, à s'émerveiller devant les acrobaties. L'appréciation du jeu physique semblait, aux dires de certains spectateurs plus âgés, plus esthétique que foncièrement comique dans la globalité du spectacle. Autre exemple, les spectateurs plus instruits (étudiants, diplômés ou militants) saisissaient la teneur de l'esprit subversif dans les répliques traitant du capitalisme sauvage<sup>63</sup> ou de la sollicitation caritative, tandis que les spectateurs moins instruits (certains membres de nos propres familles n'ayant pas fait d'études universitaires et néophytes en art) y percevaient plutôt l'émotion du personnage devant l'injustice, l'indifférence ou sa volonté mesquine et usurpatrice. Les réactions étaient donc liées aux émotions pour certains et plus cérébrales pour d'autres. Finalement, pour des spectateurs aux héritages culturels divers, il est fascinant de constater que se moquer du capitalisme n'a pas la même portée pour, à titre d'exemple fictif, une États-Unienne, occupant un poste dans une grande banque qu'un étudiant d'origine chilienne en droit humanitaire. L'une considère la moquerie démesurée, l'autre trouve la dénonciation nécessaire, mais les deux en rient tout de même. C'est exactement ce que les acteurs comiques baroques en Italie du vingt et unième siècle cherchaient à obtenir: divertir autant le peuple que la noblesse, autant les jeunes que les plus âgés, autant les populations riches et instruites du Nord de la péninsule que ceux plus pauvres, immigrés et parfois asservis des régions du Sud.

Bien que d'un point de vue historique, l'Italie était (l'est encore un peu aujourd'hui) un morcellement de cultures, il était, à l'époque, certainement possible de trouver des lieux de communications pour rejoindre une majorité, puisque la *commedia dell'arte* a connu par la suite un retentissement à travers toute l'Europe. Or, aujourd'hui, l'espace s'est adapté et le théâtre investit de plus en plus les espaces informels. Particulièrement en Italie, où les espaces semi-fixes destinés au théâtre sont progressivement remplacés par des espaces fixes pour des fonctions autres, politiques ou sociales. Alors le théâtre, surtout le théâtre comique à

---

<sup>63</sup> Voir réplique 49 de l'Annexe A – Texte *Les survivants*.



vocation populaire, occupe malgré lui cet espace, duquel il s'accommode, duquel il s'affranchit. Dans les pays industrialisés, comme le Québec, où la mondialisation tend progressivement à uniformiser la dimension culturelle, les espaces informels deviennent primordiaux pour l'acteur comique. Giacomo Rizzolatti explique que le cerveau s'adapte à ce qu'il voit et qu'au vingt et unième siècle, il est plus laborieux de surprendre, de déjouer les neurones abreuvés d'informations de toutes sortes grâce à l'avènement d'Internet dans les sociétés développées. L'acteur doit donc, dans son occupation de l'espace public, surprendre et même mystifier pour éviter qu'on le catégorise. L'héritage du comique américain s'abreuve depuis un demi-siècle de «stand-up» ou de «sketch», c'est à l'acteur d'outrepasser cet esprit de culture populaire pour réussir à le transcender, à réunir le comique plus populaire et l'art de la comédie masquée. Ce mémoire sur le jeu comporte une réflexion sur l'espace public en tant que facteur de contact culturel, mais aussi sur le jeu physique avec les concepts de distances (de fuite, critique, personnelle et sociale). Plusieurs éléments proxémiques ont été expérimentés durant les représentations et permettent de répondre à un questionnaire plus actuel sur la place du théâtre dans un lieu public et sur le jeu avec les spectateurs. Par exemple, nous avons exploré l'attachement d'un spectateur en mouvement versus celui qui vient spécifiquement assister aux spectacles. L'intérêt envers l'inattendu est toujours plus manifeste que celui qui s'attend à quelque chose. Par exemple, le passant est davantage surpris d'assister à un événement théâtral comique dans un lieu public tandis que le spectateur qui a lu la description du spectacle et qui se déplace pour y assister s'est déjà fait une idée sur ce qu'il verra. Le passant a donc une réceptivité plus grande et juge beaucoup moins le contenu et la forme du spectacle. Nous avons également pu observer les divergences d'appréciation liées aux espaces culturels. Ayant eu la chance de jouer devant des spectateurs scandinaves, haïtiens, québécois, français et algériens; devant des enfants comme des gens plus âgés, devant un auditoire à la fois instruit et l'autre moitié plus néophyte, certaines adresses aux spectateurs avaient un retentissement différent. Par exemple, un homme d'origine scandinave s'est senti interpellé par l'appel à l'aide (esprit de survie) d'un des personnages ou peut-être aussi par l'aspect coloré et spectaculaire du jeu. L'homme est carrément entré dans l'espace de jeu, pour offrir de l'argent et établir un dialogue avec le personnage en détresse. Cette participation inusitée de la part d'un spectateur a permis aux acteurs d'explorer les interactions possibles qui serviraient le récit sans déroger au rythme ni

au déroulement du spectacle. Autre exemple: une femme d'origine haïtienne plutôt amusée par le spectacle a senti le besoin de s'en éloigner (se distancier) des personnages afin de mieux savourer la dérision situationnelle. Nous avons eu l'occasion de nous entretenir avec elle à deux reprises sur ce qui l'attirait dans ce type de comédie. L'acteur s'est servi de son comportement moins participatif pour créer une situation comique (harcèlement sympathique) et y juxtaposer un lazzi plutôt subversif<sup>64</sup>, mais d'une grande efficacité.

En Amérique du Nord, où les sociétés jouissent (ou dépendent) de l'individualisme, il est plus ardu pour un acteur de cerner l'écoute commune d'un auditoire mobile. Il se rattache donc à ce qui est universel: «La vie et la mort sont des expériences objectives et devraient être identiques partout – quelle que soit la culture. Il reste qu'elles sont différentes<sup>65</sup>». Edward T. Hall explique que les humains sont complices d'une convention qu'ils instaurent souvent inconsciemment, comme l'individualisme dans certaines sociétés occidentales. Par la poétique de la survivance, concept central du mémoire-crédation, les acteurs ont pu approfondir les embranchements qui lient les individus entre eux et analyser leur rapport à l'espace dans le jeu. Par exemple, il y a toujours dans un espace public des gens de passage, des spectateurs en retrait, des observateurs curieux, d'autres qui viennent se joindre à l'effet de groupe. En situation de jeu, l'acteur peut déceler le type d'écoute et s'en servir pour une improvisation. La proxémie permet une prise de contact avec le monde.

Les acteurs, par exemple, savent fort bien qu'à partir d'une distance de 9 mètres la subtilité des nuances de signification données par la voix normale échappe au même titre que les détails de l'expression des gestes. Il ne leur faut donc pas alors seulement élever la voix, mais exagérer et accentuer l'ensemble de leur comportement. L'essentiel de la communication non verbale est alors assuré par des gestes et des postures<sup>66</sup>.

Pour le point de départ de la création, la proxémie et les neurones miroirs unis à l'inattendu se sont imposés d'emblée. Nous voulions dès le début du spectacle tromper l'attente du

---

<sup>64</sup> Lazzi d'un solliciteur de fonds pour aider les africains Albinos qui voudraient changer la pigmentation de leur peau pour cesser de vivre en marge de la société. L'esprit subversif veut laisser transparaître des apparences de racisme dû à l'ignorance du personnage. Ce lazzi exécuté devant une personne à la peau noire, a eu une résonance encore plus comique, grâce entre autres, à la réceptivité de la spectatrice et à la force de la répartie de l'acteur comique.

<sup>65</sup> HALL, E. T. (1984). *Op.cit.*, p. 145.

<sup>66</sup> HALL, E. T. (1971). *Op.cit.*, p. 157.

spectateur, le surprendre et le mettre en contact direct avec l'acteur dans un espace informel. La décision de faire entrer un personnage par le fond et le faire traverser la foule jusqu'à la scène fut ce qui nous semblait le plus cohérent afin de cerner la réceptivité du groupe et de constater leur disposition spatiale. «La faculté d'identifier ces différentes zones affectives ainsi que les activités, les relations et les émotions qui leur sont respectivement associées, est devenue aujourd'hui d'une importance capitale.<sup>67</sup>» Nous avons cherché à mesurer l'impact de la proxémie sur les perceptions d'un spectacle au cœur de l'espace public. Nous pouvons parler d'un phénomène d'abord psychologique, sociologique de l'organisation spatiale: l'individu se perçoit dans un lieu public, où il est libre d'occuper l'espace à sa guise. Au moment où le théâtre investit ce lieu, l'individu doit choisir s'il intègre l'espace collectif (le public), s'en détache ou prend une position de retrait, à la lisière de la nouvelle définition de l'espace, établie par les acteurs. La conception de l'espace demeure un outil de prédilection pour saisir la teneur des différentes interactions, que se soit entre les cultures ou entre les valeurs. Il est tout à fait naturel de l'allier au théâtre pour évaluer la portée d'un type de jeu spécifique et ses effets sur les individus.

---

<sup>67</sup> *Idem*, p.159.

## CHAPITRE III

### LES PRÉCEPTES DE LA COMÉDIE ET L'ESPRIT SUBVERSIF

#### 3.1 Les préceptes de la comédie

C'est par *la poétique de la survivance* appliquée en situation de jeu, que l'acteur atteint «*cette curieuse condition de supériorité dans l'infériorité de la forme comique*<sup>68</sup>». Priver l'acteur de son pouvoir de faire rire (la survivance) signifie le neutraliser. Ainsi, le précepte fondamental, le plus propice à générer de l'émotion brute est: l'inattendu. C'est en déroutant la perception du spectateur que l'acteur obtient son attention. L'inattendu agit directement sur le travail des neurones, qui complètent une phrase selon des variables logiques, axées sur la connaissance du sujet. L'inattendu est le précepte en comédie qui s'érige devant les autres, comme une clé de voûte prouvant que tout ce qui peut se prévoir par le raisonnement doit être trompé. À titre d'exemple, l'acteur peut bien glisser sur une peau de banane, raconter une blague connue ou traiter d'un sujet grave, sa capacité de faire rire est directement proportionnelle à sa propension à faire naître l'inattendu. Henri Bergson, philosophe français et théoricien, explique dans *Le Rire: essai sur la signification du comique*<sup>69</sup>, que pour

---

<sup>68</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p.17 «È curiosa questa condizione di superiorità nell'inferiorità del comico» (Nous traduisons).

<sup>69</sup> BERGSON, H. (1940). *Op. cit.*

élucider les procédés comiques, il faut que l'acteur se place du point de vue du spectateur. Le comique, qu'il soit philosophique ou sociologique, est d'abord un phénomène humain issu de la personnalité. Le travail de Copeau, Jovet ou Brecht exprime également le comique comme une forme de jeu près du rite ou du sacré qui dépend de sa réception, qui jouit d'une part de mystère, qui résulte d'un acte direct de communication avec le public. «Il ne peut y avoir de comique s'il n'y a rupture de sympathie [...] le spectateur met hors circuit sa participation affective, l'art du comique est par lui-même distanciateur<sup>70</sup>». Le personnage pour faire émerger les préceptes de la comédie doit d'abord être en action, être influencé par les circonstances de l'action et être dans un état, dans l'expression d'une émotion dans le but de capter l'attention du spectateur. Il faut donc que l'acteur crée les conditions favorables pour que les préceptes aient une efficacité immédiate, sans compromis. «L'artiste rejette et oublie le monde réel. Cette conduite pendant qu'il œuvre traduit un tempérament et une aptitude, une capacité de refuge dans le non sérieux; limitée à l'exercice de l'art elle atteste suffisamment une orientation originale de la conscience, une personnalité<sup>71</sup>». D'autres préceptes, tous utilisés dans le mémoire-crédation (voir annexe A), comme la règle de trois (où la troisième fois d'une répétition doit surprendre), le *tormentone* (ou *running gag*) qui revient perpétuellement, la contagion (des mots, des cris, des actions), l'émotivité démesurée (ou *surjouer* l'émotion)<sup>72</sup> ou les *forces d'expansion du comique, la répétition, l'inversion, l'interférence* dans le comique de situation<sup>73</sup> sont intrinsèques au jeu de l'acteur et à l'orientation de son canevas. La rythmique (ou le *timing*) est une qualité d'écoute plutôt importante en comédie, puisqu'elle permet à l'acteur de suivre la cadence du spectacle, s'accorder aux répliques des autres, positionner des points d'ancrage et intervenir brillamment pour arriver à faire rire son auditoire. Lors d'un passage dans *Les Survivants*, c'est la rythmique qui génère le comique par une succession de courtes répliques échangées par les acteurs. Les répliques, qui en répétition ont un impact difficilement identifiable pour les acteurs, atteignent leur cible avec la présence des spectateurs. Répétitives et plus ou moins génératrices de sens, elles se succèdent à un rythme effréné d'un acteur à l'autre, suscitant

---

<sup>70</sup> VILLIERS, A. (1987). *L'acteur comique*. Paris : Presses Universitaires de France, p. 31.

<sup>71</sup> *Idem*, p. 117.

<sup>72</sup> Dans le cadre du cours sur les explorations zannesques, «Scuola Internazionale dell'Attore Comico», Antonio Fava.

<sup>73</sup> BERGSON, H. (1995). *Op. cit.*

ainsi l'excitation, l'amusement puis le rire de l'auditoire. Évidemment, l'exploration des préceptes de la comédie est beaucoup plus efficace avec un public puisqu'il est possible de mesurer la portée culturelle et l'efficacité d'un effet comique. Dès le début de la pièce *Les survivants*, l'inattendu triomphe. Un des personnages vient se percher au dessus de la scène, les spectateurs croient que le spectacle va commencer avec ce personnage. Or, l'action s'amorce dans la direction opposée au public puisque les premières répliques viennent de l'arrière. Ces premières répliques s'accompagnent d'une émotivité démesurée (voir annexe A), autre précepte de comédie qui donne le ton tout en permettant à l'acteur de mesurer la réceptivité du public. Tout de suite après, une contagion dans la surprise s'opère au moment de la rencontre des deux personnages de la pièce, puis une règle de trois dans le jeu physique pour dégager les corps des personnages collés l'un à l'autre. La règle de trois revient presque aussitôt, suivant la progression rythmique, dans les mots du texte cette fois, qui viennent compléter la gestuelle. Il est évidemment laborieux de décrire en détail les préceptes de la comédie utilisés lors de la création et durant les représentations. C'est pourquoi nous avons soigneusement décrit, en notes de bas de page, à même le texte (voir Annexe A) ce qui constitue un précepte de comédie, mais aussi ce qui fait référence aux trois autres principes, objet de notre recherche, dans les répliques, les didascalies et la description des lazzi.

### 3.2 L'esprit subversif

Historiquement, on accorde l'esprit subversif aux bouffons, probablement parce que cette composante était plus appropriée à la cour que dans la rue. Toutefois, l'acteur comique du théâtre baroque italien ne la néglige pas, puisqu'il est un outil de sublimation pour un peuple désabusé politiquement et aux prises avec un système mercantile redoutable, qui détermine bien souvent la situation sociale.

L'acteur comique émette littéralement les peurs pour déchaîner la joie d'une communauté, pour la libérer d'un soulèvement des angoisses par des éclats de rire. L'acteur comique ne suscite pas d'émotion, ne crée pas les problèmes: il les expose à leur destruction, les résout. Le spectateur qui rit est rasséréné. Il est sauf. Le caractère sacré du rire offre au spectateur quelque chose de plus, une évasion devant le danger, une libération des angoisses: le caractère sacré du rire rend immortel celui qui rit [...] À la longue et déchirante catharsis de la tragédie, la comédie contraste grâce à une



série irrésistible de brèves, intenses, violentes catharsis exprimées bruyamment par toute une assemblée.<sup>74</sup>

L'esprit subversif n'est pas une accusation, une calomnie ou une volonté révolutionnaire, mais plutôt une moquerie. Une moquerie en apparence inoffensive, souvent accidentelle ou issue de l'ignorance de son émetteur. Elle choque, fait réagir, sans être condamnable, puisqu'elle jouit de la dimension fictive du spectacle. L'esprit subversif est accompagné par un raisonnement moral. L'acteur doit viser juste, marcher tel un funambule un peu téméraire sur la mince ligne entre la moquerie et la calomnie. Se moquer (des autres ou de soi) nécessite de la finesse et une grande intelligence dans le choix des expressions. L'espace culturel devient primordial puisque certaines populations sont historiquement plus aptes à traiter de sujets tabous liés à la morale ou l'éthique et à contester les appareils du pouvoir. D'autres y sont beaucoup plus sensibles. C'est le travail de l'acteur de cerner l'ouverture du spectateur avant de dévoiler au grand jour son esprit subversif. Heureusement, l'erreur est permise dans la mesure où elle est une jauge morale pour l'acteur, qui circonscrit la tolérance du public par son habilité, ses expériences perceptives, son talent. L'esprit subversif doit invariablement rester une volonté de capter l'attention. Il s'agit d'un outil pour s'attirer la faveur du public et mieux cerner sa réponse. Il n'est en aucun cas un outil de propagande, et s'il l'est, c'est uniquement dans la perception du public. La tradition implique de ne jamais juger. La moquerie se fait par inadvertance ou est une provocation fomentée par l'intrigue principale. Trahir cette convention théâtrale peut s'avérer risqué pour l'acteur, mais s'il arrive tant bien que mal à conserver l'attention du public sans être conspué, il réussit. L'esprit subversif vient appuyer ce que la «*poétique de la survivance*» met en place dans la trajectoire du jeu du personnage comique. Le défi maintenant pour l'acteur qui improvise (en état de survie) est de savoir comment aller trop loin sans se faire lyncher sur la place publique. Dans *Les Survivants*, par exemple, un personnage se moque des handicapés de façon plutôt outrancière, les spectateurs rient, non pas des handicapés, mais de la bêtise du personnage qui

---

<sup>74</sup> FAVA, A. (1999). *Op.cit.*, p. 17. « Il comico sbriciola letteralmente le paure scatenando la gioia della comunità espressa nella fragorosa risata liberatoria collettiva. L'attore comico non suscita emozioni né solleva problematiche ma: esponendole alla loro distruzione, le risolve. Lo spettatore che ride è rasserenato. È salvo. L'origine sacrale del risus dà allo spettatore qualcosa di più della salvezza rispetto al pericolo, della sollevazione dalle angosce: la sacralità del ridere rende immortale il ridente. [...] Alla catarsi lunga e straziante della tragedia, la commedia contrappone - o contrappesa - la serie irresistibile de brevi, intense, violente catarsi espresse rumorosamente da tutta l'assemblea. » (Nous traduisons).

ose s'en moquer. Dans le canevas, le personnage cherche à obtenir de l'argent par tous les moyens. La solution envisagée est de feindre des handicaps (difficultés à marcher, défauts d'élocution, perte d'autonomie, etc.) afin d'obtenir un minimum d'empathie de la part du public et, évidemment, quelques pièces pour subsister. L'esprit subversif fait figure de catharsis puisqu'il exulte les passions. C'est en osant, en prenant des risques que l'acteur attise l'admiration d'un auditoire, qui vit le courage ou l'indignation par procuration, par identification avec le personnage masqué. Les acteurs se servent d'improvisations ou de textes ayant une part évidente de subversion, puis travailleront le rendu théâtral dans le but de rendre le propos accessible et comique sans pour autant qu'il perde sa virulence. Dans le contexte de création, la précarité de l'emploi a été l'élément déclencheur. Le gouvernement du Canada venait tout juste de proclamer une réforme de l'assurance-emploi qui touche plus particulièrement les travailleurs à statut précaire. Il y avait donc matière à jouer de subversion envers les institutions gouvernementales qui financent en partie la subsistance de certains contribuables, les protagonistes de la création en perpétuel état de survie, qui viennent tout juste de perdre leur emploi et cherchent désespérément à s'en retrouver un (voir les répliques 32 et 33 de l'Annexe A). Il y a plusieurs façons, pour un acteur comique, d'utiliser l'esprit subversif. Il y a la moquerie, la plus commune pour ridiculiser, la critique, liée à une opinion, la dénonciation, plus engagée au nom d'un principe, la provocation, plus violente pour susciter l'émotion vive du spectateur, la fourberie qui consiste à tromper ou à mentir pour arriver à ses fins et finalement la métaphore, plus sécuritaire afin d'éviter les ennuis d'ordre juridique.

Il est impossible de parler de l'esprit subversif sans toucher à la relation au public dans ce type de jeu théâtral, puisqu'il fait partie intégrante du jeu de l'acteur, agissant comme une boussole durant le spectacle. Il est donc important pour les acteurs de tester leur travail plusieurs fois devant un public restreint afin de bien maîtriser ce type d'interaction. Le spectateur est happé par l'outrecuidance du personnage au lieu de s'identifier à son esprit subversif. Un personnage qui s'insurge contre le pouvoir s'avère plus universel qu'un personnage qui se targue d'être un des magnats au pouvoir. Par exemple, un personnage du spectacle se plaint d'être une victime de la société capitaliste, d'avoir été licencié sous des considérations injustifiées. Il accuse délibérément, à haute voix et sans retenue ceux qui

jouissent de privilèges ou qui occupent des postes de pouvoir, dans le but d'obtenir la faveur populaire. Quelques instants après, ce même personnage énonce une idée pour faire de l'argent en exploitant les plus faibles par le biais d'une entreprise qui générerait des profits jusqu'à bâtir un empire (voir réplique 49 de l'Annexe A). Un autre exemple probant est celui de voler par l'entremise de la sollicitation. Le personnage, poussé par l'esprit subversif de son compère, sollicite des fonds pour des œuvres caritatives telles que la recherche contre le cancer, la protection des animaux, l'environnement, les personnes handicapées, etc.) L'esprit subversif demeure, pour l'acteur comique, une occasion de s'exprimer librement puisqu'il y aura toujours pour sa défense, la volonté de faire rire, le devoir de survivre.

Être subversif signifie bouleverser l'ordre établi, détruire des principes, attaquer le pouvoir, déstabiliser. De mèche avec l'inattendu, l'esprit subversif sert l'inventivité du jeu de l'acteur comique. Les préceptes de la comédie et l'esprit subversif s'accordent à la poétique de la survivance pour mettre en œuvre un jeu unique et complet.

## CONCLUSION

Pour aborder le jeu comique masqué, il ne suffit pas seulement de porter le masque et d'être inspiré. De nos jours, un acteur qui souhaite jouer un personnage de *commedia dell'arte* peut facilement s'éparpiller en incluant à son jeu tout ce qui lui semble pertinent, emprunter à d'autres genres (contemporains ou historiques) ou à ce qu'il a déjà vu sur scène. Fava insiste sur le fait que le jeu comique masqué est un art qui se suffit à lui-même. Y introduire des éléments qui appartiennent au cirque, au mime ou au clown par exemple risque, chemin faisant, d'altérer le jeu et par ricochet la mémoire historique des techniques de *commedia dell'arte*. Par contre, le jeu ne doit pas non plus s'enfermer sur des principes immuables. Bélanger épouse, dans son théâtre, les principes liés à l'interprétation, mais recherche aussi la descendance des principes et des archétypes. Il soutient que le masque peut connaître une évolution physique un peu comme la théorie de l'évolution des espèces de Darwin. Nous sommes plutôt en accord avec cette vision, si la mémoire historique demeure respectée. Cette recherche consacrée au jeu de l'acteur comique du théâtre baroque italien met en lumière la manière d'aborder le jeu, et considère dans son approche ce que l'histoire a retenu de ce théâtre, issu de la réalité culturelle italienne, mais aussi de ce qui rapproche les cultures entre elles. L'objectif de ce mémoire-crédation était de créer un spectacle dans un lieu public, tout en délimitant certaines considérations proxémiques de l'espace où il serait démontré que ce type de jeu théâtral, fondé sur quatre règles de base telles que le jeu physique, la poétique de la survivance, les préceptes de la comédie et l'esprit subversif, est en soi l'objet spectaculaire de la représentation et un outil de démocratisation de l'art. En synthétisant quatre principes de l'acteur comique baroque italien et en les appliquant concrètement dans un spectacle, il est, selon nous, plus envisageable, suite à cette expérience pratique, de parfaire sa formation, d'actualiser son approche de ce type de jeu sans s'éloigner des fondements de cet art. Évidemment, il nous apparaît plutôt ardu de faire l'étalage exhaustif des résultats de notre

recherche dans ce mémoire sans se perdre dans les détails, ni perdre l'intérêt de nos lecteurs. Mais si nous parvenons à tout le moins à démontrer la validité de notre approche par les exemples cités, et ce même si cette approche se décline parfois de façon plus impressionniste que par une méthodologie rigoureuse et scientifique, nous aurons réussi à démystifier une grande partie du jeu comique masqué. Les quatre principes se lient l'un à l'autre. Le jeu physique permet à l'acteur d'ancrer son personnage dans la démesure et dans un sentiment de constante urgence, de se dépasser d'une représentation à l'autre. Ce type de jeu, en plus d'être esthétisant et spectaculaire, se moule à la poétique de la survivance. La survivance impose un état spécifique au personnage, modèle les enjeux du spectacle, insuffle un rythme à l'acteur. La poétique de la survivance, principe fondamental pour comprendre les motivations d'un personnage comique, est intimement liée aux préceptes de la comédie et à l'esprit subversif puisqu'elle stimule les personnages à demeurer captivants, à faire réagir la foule. Ces quatre principes sont une base solide, selon nous, pour aborder le jeu comique masqué. Il est aussi possible de participer à l'enrichissement d'une mémoire qui unit les cultures et qui a traversé les siècles jusqu'à nos jours. Ce mémoire se veut évidemment un outil pour les acteurs, qui souhaitent aborder ce type de jeu unique en son genre. La formation de l'acteur est avant tout une exploration des possibilités. La plupart des essais sur le jeu furent écrits par des acteurs ou des metteurs en scène ayant fait l'exercice de jouer. Le talent est un atout, mais le travail de l'acteur, ses observations, ses expérimentations, sa recherche sur le jeu sont en définitive la clé de sa réussite, de son enrichissement professionnel. En art, il est important de considérer ce qui a été fait dans le passé avant de créer de la nouveauté. L'acteur peut toujours se réinventer, mais s'il touche à un style de jeu qui a marqué l'histoire du théâtre: ne devrait-il pas, avant de laisser libre cours à son inspiration et à son ingéniosité, bâtir sur ce qui fut, à une époque de la démesure, un véritable retentissement populaire pour l'art?

## ANNEXE A

### Les survivants – Essai scénique – Mémoire création – Maîtrise en théâtre – UQAM 2013

*Synopsis : Arlequin et Brighella ont perdu leur emploi. Ils n'ont plus d'endroit où dormir, plus d'argent et rien à manger. Sur une place publique, ils tentent d'attirer la faveur d'un éventuel employeur.*

*Arlequin entre par le public<sup>75</sup>, plaintif, tente d'attirer la pitié des passants.*

1. A - Aaaargh! S'il vous plaît...non? (3X<sup>76</sup>). (Monte sur scène, au centre) Aaaargh! C'est une catastrophe! C'est terrible! (à jardin) Au secours! (à cour) Aidez-moi! (au centre) Je vais mourir! (à un spectateur) Vous n'auriez pas quelque chose à manger? Pitié, je viens de perdre mon emploi. Je survivrai pas. J'ai pas d'argent. Aaaargh!<sup>77</sup>

*Entrée en scène de Brighella. Sautant de la passerelle à cour.*

2. B – Oh!

3. A – Ah!

4. B – Ah!

---

<sup>75</sup> Utilisation de l'inattendu, principe de comédie. Premier lien proxémique avec le spectateur.

<sup>76</sup> Utilisation de la règle de trois – précepte de la comédie.

<sup>77</sup> Utilisation d'émotivité démesurée, principe de comédie – poétique de la survivance par l'utilisation de la détresse comme moteur du jeu.



5. A – Oh!

6. B – Ah! (*Lazzi de peur contagieuse. Arlequin, qui n'a toujours pas reconnu son collègue, s'apprête à l'attaquer*)

7. B - Oh!<sup>78</sup> C'est moi! Imbécile<sup>79</sup>!

8.A – Ah! (*lazzi de retrouvaille sur le Ah!*) Je suis tellement contente de te voir.<sup>80</sup> (*elle lui saute sur le dos, Brighella tente de s'en défaire péniblement, puis réussit à s'en extirper. Il traverse à jardin*)

9.B - Et puis?

10. A – Et puis? (*Brighella fait un geste<sup>81</sup> représentant l'argent*) Aaah! (*comprenant*) Non.  
*Brighella se grogne et frappe Arlequin sur les fesses avec sa batoche.*

11. B – C'est affreux!

12. A – C'est affreux!

13. B – C'est terrible!

14. A – C'est terrible!

15. B – C'est abominable!

16. A – C'est...

---

<sup>78</sup> Utilisation de la contagion, principe de comédie – poétique de la survivance par l'utilisation de la peur comme moteur du jeu.

<sup>79</sup> Utilisation de l'insulte – esprit subversif.

<sup>80</sup> Utilisation du jeu physique, corps insécables – poétique de la survivance par l'utilisation de la retrouvaille comme moteur du jeu. Utilisation de la règle de trois, principe de comédie, au moment de l'extirpation des corps, variable selon les improvisations.

<sup>81</sup> Utilisation du la gestuelle italienne – jeu physique.

*Rapprochement au centre de la scène*

17. B – abominable

18. A – Ah. (*Retour aux extrémités de la scène*) C'est abdominal<sup>82</sup>!

19. B – Aaaah<sup>83</sup>!

*Rapprochement au centre de la scène*

20. A – Qu'est-ce que ça veut dire?

21. B – abominable?

22. A – Oui.

23. B – Ça veut dire...que c'est grave!

24. A – C'est grave!

25. B – C'est terrible!

26. A – C'est terrible!

*Retour aux extrémités de la scène, Brighella va à cour, Arlequin à jardin.*

27. B – C'est affreux!

28. A – C'est affreux<sup>84</sup>!

31. B – Oui bon, arrête de te plaindre<sup>85</sup>.

32. A – Oui, mais...mais...mais...j'ai perdu mon emploi.

---

<sup>82</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie.

<sup>83</sup> Utilisation de l'émotivité démesurée – précepte de la comédie.

<sup>84</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie.

<sup>85</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie - rompre ce que le spectateur prévoit avec les neurones miroirs, soit le mot «abdominale».

33. B – Moi aussi. Maudite réforme de l'assurance-emploi!<sup>86</sup>
34. A – Comment on va faire pour survivre<sup>87</sup>?
35. B – T'en fais pas, j'ai un plan.
36. A – Quoi?
37. B – J'ai un plan pour nous sortir de la misère.
38. A – Quoi?
39. B – J'ai un plan pour nous sortir de la misère<sup>88</sup>.
40. A – Oui, j'avais compris. C'est quoi? (*Lazzi sur le silence*<sup>89</sup>. *Brighella se déplace à jardin, puis revient à cour.*)
41. B – Ok, m'a te le dire. C'est un plan...ingénieux...un éclair de génie!
42. A – C'est quoi, c'est quoi, c'est quoi<sup>90</sup>?
43. B – Un plan qui nous mènera vers la prospérité économique<sup>91</sup>.
44. A – (*criant dans son oreille*) Mais parle<sup>92</sup>!
45. B – Pas si fort
46. A – (*chuchotant*) Parle<sup>93</sup>
47. B – Non, c'est mon idée. (*Dégageant à cour*)

<sup>86</sup> Utilisation du contexte politique canadien – esprit subversif.

<sup>87</sup> Utilisation du thème récurant – poétique de la survivance.

<sup>88</sup> Utilisation du la répétition – précepte de la comédie.

<sup>89</sup> Utilisation du point d'ancrage – permet de tempérer la frénésie du rythme – jeu physique et appropriation de l'espace durant le *lazzi*.

<sup>90</sup> Utilisation du la répétition – précepte de la comédie – poétique de la survivance, urgence.

<sup>91</sup> Utilisation du capitalisme – esprit subversif.

<sup>92</sup> Utilisation de l'émotivité démesurée – précepte de la comédie, hâte de connaître – poétique de la survivance.

<sup>93</sup> Utilisation du contraste – précepte de la comédie - contraste comique entre cri et chuchotement.

48. A – Moi, je suis ton associé.

49. B – Justement. Tu pourrais me voler mon idée, générer des profits, bâtir un empire, réduire la population en esclavage<sup>94</sup>.

50. A – (*se retrouvant au centre de la scène*) T'exagères.

51. B – Bon ok, m'a te le dire. (*Arlequin exécute une petite danse<sup>95</sup> joyeuse*) Mais, ça doit rester secret. (*Lazzi sur la clandestinité<sup>96</sup>, les personnages observent s'ils ne sont pas écoutés, puis se font sursauter.*) Ça doit rester secret.

52. A – Promis. Si quelqu'un l'apprend, t'auras juste à le poursuivre.

53. B – J'ai pas une cenne, je peux pas me payer un avocat<sup>97</sup>

54. A – Je parlais pas d'avocat...je parlais de poursuite (*il court autour de Brighella pour illustrer la poursuite. Lazzi de l'étourdissement<sup>98</sup>. Brighella perd l'équilibre, se retrouve à cour.*)

55. B – Stop<sup>99</sup>!

56. A – Vas-tu me la dire ton idée<sup>100</sup>?

57. B – Oui.

58. A – Enfin! (*Il saute de joie<sup>101</sup>, Brighella lui met la main sur l'épaule pour l'arrêter.*)

59. B – Attends, les gens nous regardent<sup>102</sup>.

---

<sup>94</sup> Utilisation du capitalisme – esprit subversif.

<sup>95</sup> Utilisation de la danse – jeu physique.

<sup>96</sup> Utilisation de la contagion – précepte de la comédie.

<sup>97</sup> Utilisation du quiproquo – précepte de la comédie – esprit subversif, référence au système juridique.

<sup>98</sup> Utilisation de l'étourdissement – jeu physique.

<sup>99</sup> Utilisation du point d'ancrage – respiration dans le rythme qui crée l'attente du spectateur.

<sup>100</sup> Utilisation du sentiment d'urgence – poétique de la survivance.

<sup>101</sup> Utilisation de l'émotivité démesurée – précepte de la comédie – jeu physique.

<sup>102</sup> Utilisation de la proxémie – évaluation de l'écoute – jeu avec le public.

60. A – Ah bon.

61. B – Assure-toi que personne nous espionne<sup>103</sup>.

62. A – D'accord.

*Lazzi d'observation dans l'espace avec démarches sournoises<sup>104</sup>. Arlequin traverse la scène de jardin à cour et de cour à jardin. Monte sur le dos de Brighella, puis s'élance dans le public pour questionner les spectateurs afin de vérifier s'ils sont des espions. Premier lazzi du « Vas-y, j'y vais<sup>105</sup> »)*

63. B – C'est beau?

64. A – Attends. (*Apercevant la mouche*)

65. B – Quoi?

66. A – Une mouche.

67. B – C'est juste une mouche.

68. A – (*se faufilant dans l'auditoire*) On sait jamais, ça pourrait être un drone d'espionnage<sup>106</sup>.

69. B – Ah oui?

70. A – Je l'attrape. Attends. (*Il arrive sur scène, Lazzi de la mouche<sup>107</sup>. Arlequin tente de l'attraper en sautant dans les airs, puis par terre. Finalement, il vole la batoche<sup>108</sup> de Brighella pour frapper la mouche qui s'est posé sur son épaule. Arlequin mange la mouche avant de réaliser qu'il vient de frapper Brighella qui grogne de colère.*) C'est fait.

<sup>103</sup> Utilisation de l'émotivité démesurée, la suspicion.

<sup>104</sup> Utilisation de démarche – jeu physique – Utilisation de la peur – poétique de la survivance.

<sup>105</sup> Utilisation de la règle de trois – précepte de la comédie.

<sup>106</sup> Utilisation de référence technologique – esprit subversif.

<sup>107</sup> Utilisation du lazzi historique de la mouche – jeu physique.

<sup>108</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie.

71. B – Bon. (*Voyant la peur d'Arlequin, il abandonne et réprime sa colère<sup>109</sup>*) c'est bien.  
(*Les personnages retournent aux extrémités de la scène.*)

72. A – Qu'est-ce qu'on disait?

73. B – Euh...attends...

74. A – C'est long.

75. B – Attends.

76. A – J'ai faim<sup>110</sup>.

77. B – Attends.

78. A – Pourquoi?

79. B – Je réfléchis.

80. A – À quoi?

81. B – Je sais pas.

82. A – Comment ça?

83. B – Parce que tu m'empêches de penser.

84. A – Oui, mais j'ai faim.

85. B – Arrête de te plaindre.

86. A – Est-ce que t'as de l'argent?

87. B – Non.

---

<sup>109</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie, tromper les neurones miroirs, on s'attend à la colère du personnage qui finalement la réprime.

<sup>110</sup> Utilisation du thème de la faim – poétique de la survivance.



88. A – Qu'est-ce qu'on va faire?

89. B – J'ai un plan pour ça.

90. A – C'est quoi?

91. B – Attends.

92. A – Pourquoi?

93. B – Je réfléchis.

94. A – À quoi?

95. B – Je sais pas.

96. A – Comment ça?

97. B – Parce que tu m'empêches de penser<sup>111</sup>.

*Lazzi sur l'impression de déjà vu. Arlequin retire son masque, Brighella aussi. Les acteurs discutent sur les répliques qui se sont répétés. Ils conviennent de quelque chose, remettent leur masque et retournent en situation de jeu<sup>112</sup>.*

98. A – J'ai faim<sup>113</sup>.

99. B – T'as déjà mangé une mouche.

*(Temps<sup>114</sup>)*

100. A – Comme ça tu sais ça?

101. B – Je le sais.

<sup>111</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie – rythme soutenu – poétique de la survivance.

<sup>112</sup> Exploration éliminée en création pour ne pas briser le rythme - poétique de la survivance.

<sup>113</sup> Utilisation de la faim – poétique de la survivance.

<sup>114</sup> Utilisation du point d'ancrage – respiration dans le rythme.

102. A – Impossible de le savoir à moins de m'ouvrir le ventre.

*Lazzi sur l'autopsie explicite<sup>115</sup>. Elle s'ouvre le ventre, en sort des parties qu'elle lance ou donne à Brighella, la mouche qui s'échappe<sup>116</sup>, les boyaux qui se déroulent et le cœur, qu'elle avale après avoir réalisé qu'elle en avait besoin. Le bébé dans le ventre qu'on jette<sup>117</sup> avec les autres organes.*

103. A – Qu'est-ce qu'on disait?

104. B - J'allais t'expliquer mon plan.

105. A – Ah oui. Quel plan?

106. B – Le plan.

107. A – Le plan?

108. B – Le plan!

109. A – Quel plan?

110. B – Le plan que j'allais t'expliquer<sup>118</sup>!

111. A - Ah oui! Je me souviens. Un plan pour faire de l'argent.

112. B – Beaucoup d'argent. (*Prenant de l'ampleur dans l'espace*)

113. A – Beaucoup d'argent. (*Même jeu*)

114. B – Énormément d'argent.

115. A – Énormément d'argent.

---

<sup>115</sup> Utilisation du l'autopsie à ventre ouvert – esprit subversif.

<sup>116</sup> Utilisation du *tormentone* (la mouche) – principe de la comédie.

<sup>117</sup> Utilisation du bébé jeté – esprit subversif.

<sup>118</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie.

116. B – Ah ah ah ah!

117. A – Ah ah ah ah ah ah ah ah<sup>119</sup>!

118. B – Oui. Bon. Ça va.

119. A – D'accord, (*ils se retrouvent au centre de la scène*<sup>120</sup>) c'est quoi le plan?

120. B – Quêter.

121. A – Ah<sup>121</sup>. C'est une idée...

122. B – Formidable! (*retournant à l'extrémité de la scène*)

123. A – J'avoue que j'y aurais même pas pensé moi-même. (*Dégageant à cour*)

124. B – C'est normal. Toi, t'es un imbécile<sup>122</sup>.

125. A – Ah bon?

126. B – Moi, je suis intelligent.

127. A – C'est vrai.

128. B – C'est avec l'intelligence qu'on réussit à survivre.

129. A – Je comprends.

130. B – (*lui faisant signe*) Vas-y<sup>123</sup>!

131. A – Moi?

132. B – Oui.

---

<sup>119</sup> Utilisation de la règle de trois – précepte de la comédie.

<sup>120</sup> Utilisation du point d'ancrage – suspension rythmique.

<sup>121</sup> Utilisation du point d'ancrage – suspension dans le rythme.

<sup>122</sup> Utilisation du *tormentone* – précepte de la comédie.

<sup>123</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie (2<sup>e</sup> fois).

133. A – Tout seul?

134. B – Les gens ont pitié des imbéciles qui font pitié<sup>124</sup>.

135. A – Ah.

136. B – Moi, je suis intelligent.

137. A – Mmm.

138. B – (*se rejoignant au centre de la scène*) Puisque je suis intelligent, j'ai des bonnes idées. Puisque j'ai des bonnes idées, j'aurais jamais l'idée absurde de quêter dans le but de m'enrichir. (*Temps*<sup>125</sup>)

139. A – Je suis pas certain de comprendre.

140. B – Moi, je suis l'idéateur, celui qui produit de la richesse<sup>126</sup>.

141. A – Mmm.

142. B – Toi, tu es le sous-traitant, tu travailles à m'enrichir<sup>127</sup>.

143. A – Ah. Je gagne quoi?

144. B – Un pourcentage de mes bénéfices<sup>128</sup>.

145. A – Toi, tu travailles pas?

146. B – Je travaille plus fort que toi.

147. A – Comment ça?

148. B – Je pense.

<sup>124</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie – esprit subversif.

<sup>125</sup> Utilisation du point d'ancrage – suspension du rythme.

<sup>126</sup> Utilisation d'un concept d'économie – esprit subversif.

<sup>127</sup> Utilisation du capitalisme – esprit subversif.

<sup>128</sup> *Idem*.

149. A – Aaah!

150. B – Hein!

151. A – Très fort!

152. B – Et oui! (*Dégage à jardin*)

153. A – Je vais essayer ton plan.

154. B – Vas-y<sup>129</sup> (*Lazzi d'aller-retour d'Arlequin, effet comique par la règle de trois, la troisième fois, Brighella le menace de sa batoche*)

*Lazzi de quête<sup>130</sup>, ouverture à l'improvisation avec le spectateur. Supervisé de loin par Brighella. Bredouille ou très peu riche, Arlequin revient sur scène, au centre.*

155. A – C'est tout ce que j'ai gagné.

156. B – Es-tu certain d'avoir tout donné?

157. A – Je suis épuisé. J'ai faim<sup>131</sup>.

158. B – Bon, on change de stratégie<sup>132</sup> (*il va chercher la guitare*)

159. A – Où t'as trouvé ça?

160. B – C'est pas important.

161. A – C'est un beau violon<sup>133</sup>.

162. B – C'est une guitare.

---

<sup>129</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie (3<sup>e</sup> fois).

<sup>130</sup> Utilisation de la sollicitation – esprit subversif – proxémie, jeu avec le spectateur.

<sup>131</sup> Utilisation du thème de la faim – poétique de la survivance.

<sup>132</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie.

<sup>133</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie.



163. A – Ah! C'est une belle guitare<sup>134</sup>.

164. B – Bon, astheure chante<sup>135</sup>.

165. A – Quoi?

166. B – J'ai dit: chante.

167. A – Pourquoi?

168. B – Chante<sup>136</sup>. (*La menaçant avec la batoche. Lazzi de chanson mauvaise*<sup>137</sup>. *Arlequin qui semble chanter juste au début, détruit progressivement le côté mélodieux de son chant.*)  
Je vais chanter,

169. A – Parfait.

170. B – Toi...danse<sup>138</sup>!

*Lazzi de la chorégraphie maniérée*<sup>139</sup> *se soldant par un échec. 3 tentatives*<sup>140</sup> : *traditionnelle, joyeuse, gumboot rythmé avec une claque finale*<sup>141</sup> *sur Brighella.*

171. A – Oops.

172. B – On réussira jamais.

173. A – C'est la catastrophe<sup>142</sup>!

174. B – C'est ta faute!

---

<sup>134</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie.

<sup>135</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie, le spectateur s'attend à ce que Brighella chante

<sup>136</sup> Utilisation de la règle de trois – précepte de la comédie.

<sup>137</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie, le spectateur s'attend à une chanson mélodieuse.

<sup>138</sup> *Idem.*

<sup>139</sup> Utilisation de la danse – jeu physique.

<sup>140</sup> Utilisation de la règle de trois – précepte de la comédie.

<sup>141</sup> Utilisation de l'inattendu – précepte de la comédie, le spectateur s'attend à ce que Brighella frappe Arlequin, mais le contraire se produit.

<sup>142</sup> Utilisation de l'émotivité démesurée – précepte de la comédie.

175. A – Moi?

176. B – T'es responsable de notre malheur.

*Lazzi de bagarre et de course*<sup>143</sup>.

177. A – Qu'est-ce qu'on fait?

178. B – Je sais pas.

179. A – Moi, j'ai faim.

180. B – Moi aussi.

181. A – Je suis fatigué.

182. B – Moi aussi

183. A – Où est-ce qu'on va dormir<sup>144</sup>?

184. B – Je sais pas.

185. A – Est-ce qu'on va mourir<sup>145</sup>?

186. B – C'est possible.

187. A – C'est terrible!

188. B – C'est la vie<sup>146</sup>.

189. A – Qu'est-ce qu'on peut faire?

190. B – J'ai une idée.

---

<sup>143</sup> Utilisation de bagarre et de poursuite – jeu physique, proxémie dans l'espace des spectateurs.

<sup>144</sup> Utilisation du thème du sommeil – poétique de la survivance.

<sup>145</sup> Utilisation du thème de la mort – poétique de la survivance.

<sup>146</sup> Utilisation d'un enchaînement de courtes répliques pour créer un rythme effréné - poétique de la survivance.

191. A – Une idée?

192. B – Oui, une idée.

193. A – Une bonne idée?

194. B – Ben...une idée là.

195. A – Une idée.

196. B – C'est ça, une idée.

197. A – C'est quoi?

198. B – Mon idée?

199. A – Ton idée<sup>147</sup>, c'est quoi?

200. B – Voler<sup>148</sup>.

201. A – Voler? T'es-tu fou? On va se faire tuer.

202. B – De toute façon, on va mourir<sup>149</sup>.

203. A – Moi, je veux pas voler.

204. B – Pourquoi?

205. A – C'est mal<sup>150</sup>.

206. B – On se fait voler tous les jours par des gens qu'on connaît même pas : les banques, les gouvernements, les entreprises, les universités<sup>151</sup>.

---

<sup>147</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie, sur le mot «idée».

<sup>148</sup> Utilisation du thème du vol – esprit subversif, l'avarice du public pousse les personnages à voler pour survivre – poétique de la survivance.

<sup>149</sup> Utilisation du thème de la mort imminente – poétique de la survivance.

<sup>150</sup> Utilisation de valeur morale – proxémie, susciter la réaction du public.

207. A – Oui, mais c'est mal.

208. B – Pour survivre, il faut de l'argent<sup>152</sup>.

209. A – J'ai pas d'argent.

210. B – Je le sais, toi t'es pauvre.

211. A – Fait que tu peux pas me voler.

212. B – Faut voler les riches<sup>153</sup>.

213. A – Les riches? C'est à cause d'eux si on est pauvre<sup>154</sup>?

214. B – Oui. C'est la faute des riches, des étrangers, des handicapés, des artistes, de ceux qui vivent au crochet de la société<sup>155</sup>.

215. A – Ouais! Les gratteux de guitare, les rats, les tabarnack<sup>156</sup> de rats

216. B – Ok, c'est beau. Faque, vas-y!

217. A – Où ça?

218. B – Faire les poche de quelqu'un<sup>157</sup>.

219. A – Tout seul?

220. B – Y' a juste les imbéciles<sup>158</sup> qui peuvent voler.

221. A – Ah.

<sup>151</sup> Utilisation de la dénonciation – esprit subversif.

<sup>152</sup> Utilisation du thème de l'argent – poétique de la survivance.

<sup>153</sup> Utilisation du thème du vol des riches – esprit subversif.

<sup>154</sup> Utilisation de question morale – proxémie, susciter les réactions du public.

<sup>155</sup> Utilisation de la dénonciation – esprit subversif.

<sup>156</sup> Utilisation du juron – esprit subversif.

<sup>157</sup> Utilisation du thème du vol – proxémie, susciter les réactions du public.

<sup>158</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie.

222. B – Moi, je suis intelligent.

223. A – Mmm.

224. B – Moi, je suis l'idéateur, tu te souviens?

225. A – Mmm.

226. B – Toi, tu es le sous-traitant, tu travailles à m'enrichir.

227. A – Ah. Je gagne un pourcentage...

228. B – De mes bénéfices<sup>159</sup>.

229. A – Toi, tu voles pas?

230. B – Je vole les idées des autres<sup>160</sup>.

231. A – Comment ça?

232. B – Voler, c'est l'idée des riches<sup>161</sup>.

233. A – Aaah!

234. B – Ils sont pas devenus riches par magie

235. A – Très fort!

236. B – Et oui! (*dégage à jardin*)

153. A – Je vais essayer ton plan.

237. B – Vas-y! (*lazzi d'aller-retour avorté*<sup>162</sup>)

---

<sup>159</sup> *Idem.*

<sup>160</sup> Utilisation de la propriété intellectuelle – esprit subversif.

<sup>161</sup> Utilisation du prêt d'intention – esprit subversif.



238. A – (*revenant sur ses pas*) Si on se fait prendre.

239. B – On aura juste à corrompre.

240. A – Aaah! (*elle part puis reviens*) Qu'est-ce que ça veut dire?

241. B – Corrompre?

242. A – Ouais.

243. B – Faire croire qu'on est riche et acheter le silence<sup>163</sup>.

244. A – Je suis pas certaine de comprendre.

245. B – C'est comme...raconter un mensonge.

246. A – C'est mal<sup>164</sup>.

247. B- Ça demande de l'imagination.

248. A - J'en ai.

249. B - Invente une histoire au lieu de voler, mais rapporte de l'argent<sup>165</sup>.

*Lazzi des histoires invraisemblables, jumelé à l'esprit subversif. Par exemple, l'employé d'une ONG qui ramasse des fonds pour le cancer ou les animaux<sup>166</sup>. L'handicapé qui souhaite se payer un nouveau dentier pour manger dignement, etc.*

250. B - Laisse faire. Y ont pas d'argent ce monde là.

251. A – Comment tu le sais?

<sup>162</sup> Utilisation de la répétition – précepte de la comédie (4<sup>e</sup> fois avortée) – jeu physique.

<sup>163</sup> Utilisation de la corruption – esprit subversif.

<sup>164</sup> Utilisation de question morale – proxémie, susciter les réactions du public.

<sup>165</sup> Utilisation du thème de l'argent – poétique de la survivance.

<sup>166</sup> Utilisation de la sollicitation caritative – esprit subversif – proxémie, jeu avec le spectateur.

252. B – la preuve, y ont même pas payé pour nous voir<sup>167</sup>.

253. A – C'est vrai.

254. B – Moi, à leur place, j'aurais honte<sup>168</sup>.

255. A – Ouin. Nous laisser mourir de faim<sup>169</sup>.

256. B – Viens on s'en va.

257. A – On va où?

258. B – C'est pas important. On reste pas avec des égoïstes, des enfants-roi qui ont tout cuit dans le bec, des sans-cœur<sup>170</sup>...

259. A – Attends, c'est pas vrai qu'on pas de cœur, y vont au moins nous applaudir non?

(Suscite les applaudissement du public, salut des comédiens)

Oublie pas ton violon<sup>171</sup>!

*Ils sortent.*

Fin

---

<sup>167</sup> Utilisation de la provocation – esprit subversif – proxémie, jeu avec le spectateur.

<sup>168</sup> *Idem.*

<sup>169</sup> Utilisation du thème de la faim – poétique de la survivance.

<sup>170</sup> Utilisation de la provocation – esprit subversif.

<sup>171</sup> Utilisation du *tormentone* – précepte de la comédie.

## BIBLIOGRAPHIE

### JEU DE L'ACTEUR

- ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*. Paris: Gallimard.
- ASLAN, O. (2003). *L'acteur au XX<sup>e</sup> siècle : Éthique et technique*. Saint-Jean-de-Védas: L'Entretemps.
- BARBA, E. et WATANABE, M. (1982). *Improvisation et anthropologie théâtrale. Bouffonneries, 4*.
- BRECHT, B. (1963). *Petit organon pour le théâtre*. Paris : L'Arche.
- BROOK, P. (1977). *L'espace vide : Écrits sur le théâtre*. Paris : Le Seuil.
- COLE, T. & Helen Krich CHINOY. (1970). *Actors on Acting : the Theories, Techniques, and Practices of the World's Great Actors, Told in Their own Words*. New York : Crown Publishers inc.
- FAVA, A. (1999). *La maschera comica nella Commedia dell'arte, disciplina d'attore-universalità e continuità-poetica della sopravvivenza*. Rome : Andromeda.
- FÉRAL, J. (2001). *Mise en scène et jeu de l'acteur, entretiens: Tome 2 : Le corps en scène*. Montréal : Jeu, Manage : Lansman.
- FERRONE, S. (2008). *Arlequin : vie et aventures de Tristano Martinelli, acteur*. (Siguret, F., trad.) Montpellier : L'Entretemps.
- FO, D. (1997). *Manuale minimo dell'attore*. Torino : Einaudi Tascabili Stile libero.
- GROTOWSKI, J. (1971). *Vers un théâtre pauvre*. (LEVENSON, C. trad.). Lausanne : L'Âge d'homme.
- GRIFFITHS, D. (1998). *Mask, a Release of Acting Resources, 3: The Italian Commedia: and, Please be Gentle*. Londres : Routledge.
- HENKE, R. (2007). «L'arte del buffone: Maschere e spettacolo tra Italia e Bavaria nel XVI secolo». *Renaissance Quarterly*, 60 (2), p. 516-518.
- HURLEY, C. H. (2009). *Commedia Dell'arte Actresses and the Performance of Lovesickness. The Brock Review*, 10 (2), p. 26.

- JENKINS, R. (2001, 18 mars). A Prophet of Gesture who got Theater Moving. *The New York Times*. Consulté à l'adresse : <http://www.nytimes.com/2001/03/18/theater/a-prophet-of-gesture-who-got-theater-moving.html?pagewanted=all&src=pm>.
- LEABHART, T. (2004). Jacques Copeau, Etienne Decroux, and the Flower of Noh, *New Theatre Quarterly*, 20 (4), p. 315-330.
- LECOQ, J. (1997). *Le corps poétique : un enseignement de la création théâtrale*. Paris : Actes sud-Papiers.
- LONGMAN, S. V. (2008). The Commedia Dell'arte as the Quintessence of Comedy. *Theatre Symposium*, 16, p. 9-22.
- MCGILL, K. (1991, mars). Women and Performance: the Development of Improvisation by the Sixteenth-Century Commedia Dell'arte. *Theatre Journal*, 43 (3), p. 59-69.
- MEYERHOLD, V. E. (1992). *Écrits sur le théâtre, tome 4 : 1936-1940*. (PICON-VALLIN, B., trad.). Lausanne : L'Âge d'homme.
- PEZIN, P. (dir. publ.). (2003). *Étienne Decroux, mime corporel*. Saint-Jean-de-Védas : L'Entretemps.
- PEZIN, P. (1999). *Le livre des exercices à l'usage des acteurs*. Saint-Jean-de-Védas : L'Entretemps.
- RICHARDS, K. (2008, octobre). The Art of Commedia: A Study in the Commedia dell'Arte 1560-1620 with Special Reference to the Visual Records. *Theatre Research International*, 33(3), p. 326-327.
- ROBINSON, D. R. (1999). *The Physical Comedy Handbook*. N.H: Heinemann.
- SAND, M. (1970). *Masques et bouffons (comédie italienne) : textes et dessins*. Genève : Slatkine Reprints.
- STANISLAVSKI, C. (1963). *La formation de l'acteur*. Paris : Petite Bibliothèque Payot.

### OUVRAGES THÉORIQUES

- BAKHTINE, M. M. (1970). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. (ROBEL, A. trad.). Paris : Gallimard.
- BOURDIEU, P. (1998). *Les règles de l'art genèse et structure du champ littéraire*. Paris : Le Seuil.
- DEBORD, G. (1996). *La Société du Spectacle*. Paris : Gallimard.
- DORT, B. (1971). *Théâtre réel*, Paris : Le Seuil.
- HALL, E. T. (1971). *La dimension cachée*. Paris : Le Seuil.
- HALL, E. T. (1984). *Le langage silencieux*. Paris : Le Seuil.
- RIZZOLATTI, G. et SINIGAGLIA, C. (2008). *Les neurones miroirs*. (RAIOLA, M. trad.). Paris : Odile Jacob.

### OUVRAGES SOCIO-HISTORIQUES

- BARRAULT, J.-L. (1949). *À propos de Shakespeare et du théâtre*, Paris : La Parade.
- CAIMS, C. (1989). *The Italian Origins of European Theatre*. New York : E. Mellen Press.
- CARANDINI, S. (1999). *Teatro e spettacolo nel Seicento*. Rome : GLF Editori Laterza.
- CHARBONNIER, M.-A. (1998). *Esthétique du théâtre moderne*. Paris : Armand Colin.
- GEORGES, U. (1980). *Théâtre et société au Cinquecento : les rapports sociaux dans la comédie italienne de la fin du XV<sup>e</sup> siècle au premier tiers du XVI<sup>e</sup> siècle*. [Thèse de doctorat]. Université de Paris IV.
- HUBERT, M.-C. (2005). *Les grandes théories du théâtre*. Paris : Armand Colin.
- PANDOLFI, V. (1968). *Histoire du théâtre : Tome 1 et 2*. Verviers : Marabout Université.
- PAVIS, P. (2002). *Dictionnaire du théâtre*. Paris : Armand Colin.
- RENOU, X. (2010). *Désobéir par le rire*. Neuvy-en-Champagne : Le passager clandestin.

### COMMEDIA DELL'ARTE

- ASLAN, O. et BABLET, D. (dir. publ.). (1985). *Le masque : du rite au théâtre*. Paris : Centre national de la recherche scientifique.
- BASCH, S. (2007). *Pitres et pantins : transformations du masque comique, de l'antiquité au théâtre d'ombres*. Paris : Presses de l'université Paris-Sorbonne.
- BOURQUI, C. (1999). *La commedia dell'arte : introduction au théâtre professionnel italien*. Paris : Sedes.
- CARROLL, L. (2006). "Ambasciatore della risa": La commedia dell'arte nel secondo Cinquecento (1545-1590). *Renaissance Quarterly*, 59 (4), p. 1198-1199.
- DUCHARTRE, P.-L. (1955). *La commedia dell'arte et ses enfants*. Paris : Art et industrie.
- FINELLI, P. M. (1991). Commedia Dell'Arte. *Theatre Journal*, 51(4), p. 480-480.
- FOREMAN, K. et POULSEN, J. (2000, automne). Transforming traditions : « commedia dell'arte » (contemporary mask performance). *Canadian Theatre Review*. 104, p. 93.
- HAMILL, K. (2010). A cannonade of weapons: signs of transgression in the early commedia dell'arte. *Theatre Symposium*. 18, p. 36.
- HECK, T. F. (2007). « The Art of Commedia: A Study in the Commedia dell'Arte, 1560-1620 with Special Reference to the Visual Records ». *Music and Letters*. 88 (4), p. 652-653.
- LEA, K. M. (1962). *Italian Popular Comedy a Study in the Commedia Dell'arte, 1560-1620, with Special Reference to the English Stage*. New York : Russell & Russell.
- MOLINARI, C. (1985). *La commedia dell'arte*. Milan : Arnoldo Mondadori.



PEZIN, P. (2001). *Le Fou, roi des théâtres suivi de Voyage en Commedia dell'arte*. Saint-Jean-de-Védas : L'Entretemps, coll. « Les voies de l'acteur ».

RICCOBONI, L. (2009). *Dell'Arte rappresentativa capitoli sei*. Paris : Honoré Champion.

SCALA, F. et ANDREWS, R. (trad.). (2008). *The Commedia Dell'arte of Flaminio Scala : A Translation and Analysis of 30 Scenarios*. Lanham, MA : Scarecrow Press.

SCHMITT, N. C. (2010). « Improvisation in the Commedia Dell'Arte in its Golden Age: Why, What, How », *Renaissance Drama*, 38 (1), p. 225-249.

SELFRIIDGE-FIELD, E. (2004). La Commedia Dell'arte in Naples: A Bilingual Edition of the 176 Casamarciano Scenarios/La commedia dell'arte a Napoli: edizione bilingue dei 176 scenari Casamarciano. *Music and Letters*, 85 (3), p. 436-437. Consulté à l'adresse : <http://ml.oxfordjournals.org/content/85/3/436.citation>.

TAVIANI, F. et SCHINO, M. (1984). *Le secret de la commedia dell'arte, La mémoire des compagnies italienne au XVI<sup>e</sup>, XVII<sup>e</sup>, XVIII<sup>e</sup> siècles*. Florence : La casa Usher.

TAVIANI, F. (1969). *La commedia dell'arte e la società barocca*. Rome : Mario Bulzoni.

VAN TIEGHEM, P. (1965). *Histoire du théâtre italien*. Paris : Presses Universitaires de France.

### GENRES COMIQUES

BERGSON, H. (1940). *Le rire : essai sur la signification du comique* (8<sup>e</sup> édition). Paris : Presses Universitaires de France.

DREUX, E. (2007). *Le cinéma burlesque ou la subversion par le geste*. Paris : L'Harmattan.

GOFFMAN, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne*. Paris : Minuit.

MAURON, C. (1985). *Psychocritique du genre comique*. Paris : Librairie José Corti.

STONE, L. (1997). *Laughing in the Dark: a Decade of Subversive Comedy*. New Jersey : Hopewell Ecco Press.

VILLIERS, A. (1987). *L'acteur comique*. Paris : Presses Universitaires de France.

FAHERTY, Teresa J. (1991, Mai). « Othello Dell'arte: the Presence of Commedia in Shakespeare's Tragedy ». *Theatre Journal*, 43 (2), p. 179-194.

### LE CORPS EN JEU

BERNARD, M. (1976a). *Le corps*. (2<sup>e</sup> éd. aug.). Paris : J. P. Delarge.

BERNARD, M. (1976b) *L'expressivité du corps : recherches sur les fondements de la théâtralité*. Paris : J. P. Delarge.

HARRIS, R. L. (2011, 3 juillet). Clowns and Comedy Open 59E59 Season. *The New York Times*. Consulté à l'adresse : [http://www.nytimes.com/2011/07/04/theater/clowns-and-comedy-open-59e59-season.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/07/04/theater/clowns-and-comedy-open-59e59-season.html?_r=0).

MUNARI, B. (2005). *Speak Italian: The Fine Art of the Gesture*. San Francisco : Chronicle books.

SHERMAN, J. F. (2010). The Practice of Astonishment: Devising, Phenomenology, and Jacques Lecoq. *Theatre Topics*, 20 (2), p. 89-99.

#### SITE INTERNET

Centre nationale de ressources textuelles et lexicales.

Consulté à l'adresse : <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/désarticulation>.